DEUS EX 3 | DUNGEON PARTY | BIOSHOCK 2 | SABOTEUR | TROPICO 3 | NOVA ONLINE

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

#06(66)
ИЮНЬ 2009

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100018 09006

СТР. 78

ХРОНИКИ РИДДИКА: ASSAULT ON DARK ATHENA

ЗЛОЙ И ЛЫСЫЙ

СТР. 86

BRAID

SUPER MARIO НАИЗНАНКУ

СТР. 16

ЦВЕТНЫЕ СНЫ ТЕМНОГО РЫЦАРЯ

ВСЯ ПРАВДА О ЧЕЛОВЕКЕ-ЛЕТУЧЕЙ МЫШИ

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

ТЕМА НОМЕРА

СТР. 8

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ РЕПОРТАЖ
ИЗ СТУДИИ EIDOS

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ 50 ИГР

ПОСТЕРЫ: ВОЙНА В НЕБЕ – 1917 | DEMIGOD: БИТВЫ БОГОВ **ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:** ZENO CLASH | STILL LIFE 2 | VELVET ASSASSIN

[PROTOTYPE]™

СТАНЬ ВСЕМ. ИЗМЕНИ ВСЕ.

Тебя зовут Алекс Мерсер. Ты – прототип, совершенное оружие, способное превращаться во что угодно.
Ничего не помня и не чувствуя жалости, ты должен пробиться в сердце заговора, создавшего тебя.
И тогда виновные понесут наказание.

12.06.09

WWW.PROTOTYPEGAME.COM

РЕКЛАМА

18+

PLAYSTATION 3 | Games for Windows | XBOX 360 | ACTIVISION.

© 2009 Activision Publishing Inc. Activision и Prototype являются зарегистрированными товарными знаками Activision Publishing, Inc. Все права сохранены. "PS" и "PLAYSTATION" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, кнопка «Пуск» Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. "Games for Windows" и логотип кнопки «Пуск» Windows Vista используются по лицензии Майкрософт. Все прочие товарные знаки и марки являются собственностью соответствующих владельцев.

activision.com

EDITORIAL

Привет.
Нас часто спрашивают (на страницах форума, по почте, на выставках): «И вы что, правда, все время играете?» Почему-то у людей складывается мнение, что если мы делаем журнал об играх, то непременно должны 25 часов в сутки что-то сосредоточенно проходить. «Сколько часов в день вы проводите за компьютером? Какую последнюю игру прошли? Какие приставки у вас есть дома? А сколько имеется ноутбуков?»
По негласным правилам игры мы должны глубокомысленно щуриться, надувать губы и рассказывать о том, что работы сейчас очень много, загруженность полная, поэтому в квартире растут горы из дисков, которые нужно однажды обязательно посмотреть. Вранье. Да, смотрим почти все. Правда, что «для себя» играем редко. Но вопрос не во времени, а в том, что, когда тебя постоянно окружают ролики, скриншоты, пресс-паки, интервью, демоверсии, ты банально устаешь. Начинаешь воспринимать игры как любую другую работу, и те моменты, когда происходящее на экране заставляет махнуть на все рукой и усесться за прохождение, наступают все реже и реже. Забыть об условностях, лихорадочно корябать в блокноте «ф кадре пицот полигонов и анизотропная фильтрация» и думать лишь о том, что же случится дальше, на следующем уровне… Ради таких моментов хочется двигаться дальше.
Июньская тема номера – Batman: Arkham Asylum как раз из таких игр. Издатель просит пока не раскрывать всех подробностей, но, поверь, очень хочется это сделать. Из таких и Braid (ну и что, что мы уже рассказывали о ней в инди-разделе, ради такой игры ничего не жалко) – игра, которой мы поставили самую высокую за последнее время оценку. «Война в небе – 1917», Deus Ex 3, BioShock 2, «Хроники Риддика: Assault on Dark Athena»… Какая из игр заставит тебя часами смотреть в монитор?

Александр Каныгин

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В МАЕ?

АЛЕКСЕЙ ЛАРИЧКИН

В его сердце оставили след два странных проекта. FreeStyle Online – совершенно дурацкий, но дико аддиктивный ММО-спортсим. В онлайн-версию настольных «Колонизаторов» (Catan Online) рубится с безбашенными немцами. Это вообще цирк с конями и тема для отдельной колонки. ■

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Установил Titan Pack – огромное официальное дополнение к Unreal Tournament 3, которое тянет на отдельную игру (и отчаянно просит отдельного материала): фраги начисляются за подобранные скальпы, нажатием одной кнопки игрок превращается в огромного разъяренного гомункула. Настоящая средневековая дикость! ■

ДМИТРИЙ РУБАНОВ

Неожиданно проникся компьютерным «Росомахой». Raven наконец сделала правильный экшен про вечно сердитого канадского мужика с когтями. А вот одноименный фильм не впечатлил: ни зрелищ, ни кровищи. Интересно, чем займутся разработчики, пока киношники готовятся к сиквелу? ■

БОРИС СОКОЛОВ

Начинает превращаться в брюзжащего старика. Почти все современные игры воспринимает как работу, а не как приятное развлечение. Кровавая X-Men Origins: Wolverine увлекла лишь на пару вечеров. Тоску-печаль прогоняет с помощью старых хитов. На этот раз душа отдыхала во время игры в Deus Ex. ■

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №06(66) 2009

Главный редактор
Александр Каныгин
kanygin@gameland.ru
Зам. главного редактора
Игорь Сонин
Редакторы
Алексей Ларичкин, Иван Гусев, Денис Кублицкий, Антон Большаков, Кирилл Перевозчиков, Борис Соколов
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер
Анна Старостина
Дизайнер-верстальщик
Екатерина Селиверстова
Верстальщик
Динара Шаймарданова
Корректор
Вера Юрьева
DVD
disk@pc-games.ru
Александр Устинов, Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников
GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru
Зам. генерального издателя
Евгения Цой
tsoy@gameland.ru

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Директор группы GAMES &DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Максим Соболев
Администратор
Мария Бушева
Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова
Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

Директор по дистрибуции
Андей Степанов
andrey@gameland.ru
Руководитель московского направления
Ольга Девальд
Devald@gameland.ru
Руководитель регионального направления
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, БиЛайн, Мегафон)
info@glc.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»
Факс: +7(495)780-882
info@glc.ru, podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе,
д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 85 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

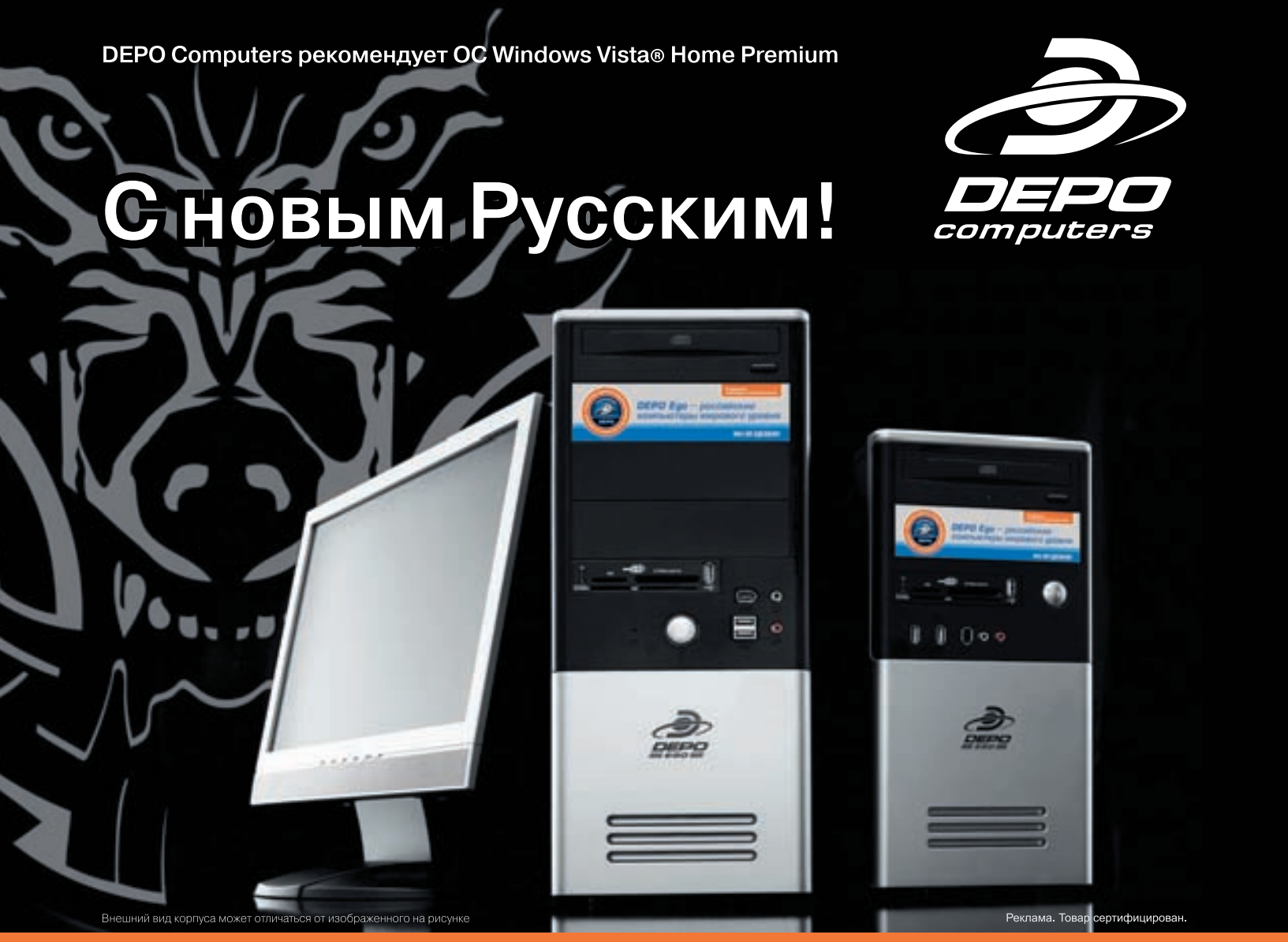
Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.
Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2009

DEPO Computers рекомендует ОС Windows Vista® Home Premium

С новым Русским!

DEPO computers



Внешний вид корпуса может отличаться от изображенного на рисунке

Реклама. Товар сертифицирован.

НОВЫЕ МОДЕЛИ DEPO Ego

DEPO Ego 8531 — российский компьютер мирового уровня

Многофункциональный компьютер DEPO Ego 8531 на базе двухъядерного процессора Intel® Core ™ 2 Duo – это современные компьютерные игры, просмотр и записьDVD, обработка фото и видео, создание музыкальных коллекций и еще множество других возможностей для тех, кто хочет использовать у себя дома передовые цифровые технологии.

15 990 руб.*

- Процессор Intel ® Core™ 2 Duo E7400 2.8 ГГц, кэш 3 Мб, FSB 1066 МГц
- Подлинная ОС Windows Vista® Home Premium
- Оперативная память 3 Гб
- Видеокарта ATI Radeon™ HD 4580 512 Мб
- Жесткий диск 250 Гб
- Привод DVD±RW
- Устройство для работы с картами памяти
- Клавиатура и мышь в комплекте
- Гарантия 3 года

intel CORE 2 Duo inside

Ищи знак Intel Inside®

★★★☆☆

* Цена действительна на 10.05.2009 и может быть изменена без уведомления.

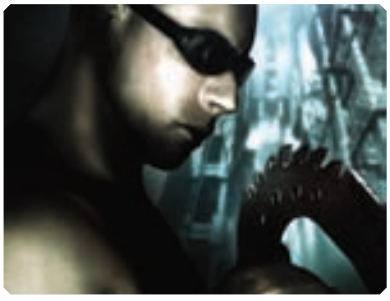
МЫ ИХ СДЕЛАЛИ!

Компания DEPO Computers, тел. (495) 969-22-22, www.depo.ru

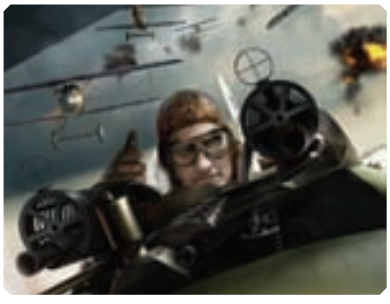
Intel, логотип Intel, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating.

СОДЕРЖАНИЕ

BIOSHOCK 2 – Мы знаем, почему вторая часть игры никогда не достигнет высот, покорившихся части первой. СТР. 62



ХРОНИКИ РИДДИКА: ASSAULT ON DARK ATHENA – Новые приключения лысого злодея в открытом космосе. СТР. 78



ВОЙНА В НЕБЕ – 1917 – Вот уж что-что, а авиасимуляторы наши соотечественники делают на совесть. СТР. 82

BRAID – Одна из самых важных маленьких игр последних пяти лет, образец гениального гейм-дизайна. СТР. 86

ТЕМА НОМЕРА
СТР. 8

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

НА КОВЕР!
8 Batman: Arkham Asylum

В ФОКУСЕ
16 Цветные сны Темного рыцаря

НОВОСТИ
22 События индустрии
34 Новости киберспорта
36 Релизы и бестселлеры
38 Календарь
39 10 интересных фактов

РАЗВЕДКА БОЕМ
40 Games Fest April 2009

СПЕЦ
42 Невозможное возможно?
48 Любительские проекты: истории успеха

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
58 Галерея
62 Bioshock 2
65 Tropico 3
66 Saboteur
68 Deus Ex 3
70 Nova Online
73 Черные бушлаты
74 Dungeon Party
76 Две сорванные башни

РЕЦЕНЗИИ
78 Хроники Риддика: Assault on Dark Athena
82 Война в небе - 1917
86 Braid
88 Demigod: Битвы богов
92 Zeno Clash
96 X-Men Origins: Wolverine
100 Искусство войны: Африка 1943
102 Wallace & Gromit's Grand Adventures Episode 1: Fright of the Bumblebees
104 Company of Heroes: Tales of Valor
106 Still Life 2
108 Velvet Assassin
110 Гид покупателя

БЫТЬ ИЛИ НЕ БЫТЬ?
112 Left 4 Dead: Survival Pack DLC
114 Guitar Hero Metallica

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ
116 Дневник разработчиков U-WARS (Biart Studio). Заплыв первый. Вводный

120 **ДАЙДЖЕСТ**

INDIE GAMES
122 Игры от независимых разработчиков

ПРОСТЫЕ ИГРЫ
126 Семь мифов о казуальных играх

СПЕЦ
130 Мастер Лоуполи

СОДЕРЖАНИЕ

ОНЛАЙН

140 Онлайновые новости
142 Флеш-рояль
144 Дневники Warhammer Online
148 Дневники World of Warcraft
152 Дневники разработчиков «Аллодов Онлайн»

ЖЕЛЕЗО

156 Железные новости
158 Тестирование роутеров 802.11n Draft
164 Мини-тест Sapphire Radeon HD 4890
165 Мини-тест NVIDIA GeForce GTX 275
166 Железный FAQ
167 Технология CrossFireX
168 Warhammer 40.000: Dawn of War 2. Технический обзор
172 Сделай сам
173 Конфигурация

РЕТРО

174 Deus Ex
177 История создания главного хита от Уоррена Спектора
182 Дайджест
183 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ

184 Письма

188 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

192 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

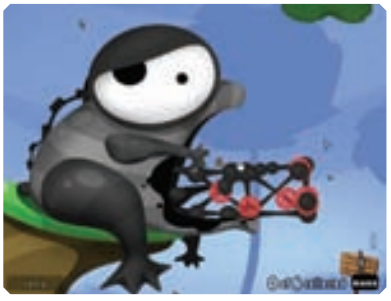
Софт Клаб	2 обл.
gameland.tv	3 обл.
Мегафон	4 обл.
DEPO	3
Nival	7
Софт Клаб	23
КАНТ	25
gameland.ru	27
К-Системс	29
Айсберг	45
sms pro group	57
Хитзона	95
Радио МАЯК	99
Редакционная подписка	125
Общая подписка	129
Школа мультимедийной журналистики	137
Журнал Total DVD	147
GamePost	151, 155

ИГРЫ В НОМЕРЕ

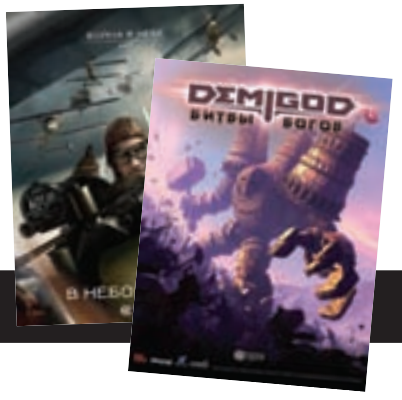
Batman: Arkham Asylum	8
Bioshock 2	62
Braid	86
Company of Heroes: Tales of Valor	104
Demigod: Битвы богов	88
Deus Ex	174
Deus Ex 3	68
Dungeon Party	74
Guitar Hero Metallica	114
Left 4 Dead: Survival Pack DLC	112
Nova Online	70
Saboteur	66
Still Life 2	106
Tropico 3	65
Velvet Assassin	108
Wallace & Gromit's Grand Adventures Episode 1: Fright of the Bumblebees	102
Warhammer Online	144
World of Warcraft	148
X-Men Origins: Wolverine	96
Zeno Clash	92
Аллоды Онлайн	152
Война в небе - 1917	82
Две сорванные башни	76
Искусство войны: Африка 1943	100
Хроники Риддика: Assault on Dark Athena	78
Черные бушлаты	73

ЦВЕТНЫЕ СНЫ ТЕМНОГО РЫЦАРЯ – Учи матчасть: короткий обзор былых свершений человека-летучей мыши. СТР. 16

СВЕТЛОЕ ЗАВТРА ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ – Разглядываем очертания службы OnLive в редакционном хрустальном шаре. СТР. 42



ЛЮБИТЕЛЬСКИЕ ПРОЕКТЫ: ИСТОРИИ УСПЕХА – Примеры того, как маленький проект со временем становится большим хитом. СТР. 48



ПОСТЕРЫ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

ЕСЛИ ТЫ ВДРУГ ПОТЕРЯЛСЯ НА ПРОСТОРАХ «PC ИГР», САМОЕ ВРЕМЯ ЗАГЛЯНУТЬ СЮДА. КАК СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В НАШЕЙ СИСТЕМЕ ОЦЕНОК, КОМУ И ЗА ЧТО ПРИСУЖДАЮТСЯ НАГРАДЫ И КОГО МЫ ОТПРАВЛЯЕМ ПРЯМИКОМ В МОГИЛУ – ВСЕ ЭТО ТЫ УЗНАЕШЬ ИЗ ПУТЕВОДИТЕЛЯ ПО ДИЗАЙНУ.

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★ ★ ★
На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★ ★ ★ ★ ★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Не более.

6.0 – 7.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

НАГРАДЫ

ИГРА НОМЕРА
В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание – правильно – «Игры номера» (в неурожайный сезон такой может не быть вообще). Ей мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию с огромным количеством скриншотов и арта. «Игра номера» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты помимо высоких оценок получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

Perfect World
Нас уже 1.000.000 человек в России!
онлайн игра без абонентской платы.
www.pwonline.ru
(c) 2005 Beijing Perfect World Co., Ltd., All rights reserved
(c) 2008 Nival Online, LLC, все права защищены
(c) 2008 Astrum Online, LLC, все права защищены
ASTRUM ONLINE ENTERTAINMENT
NIVAL ONLINE
完美时空 PERFECT WORLD

Реклама

ЗНАМЕНИТОСТЬ: Бэтмен

Автор:
Александр Каныгин

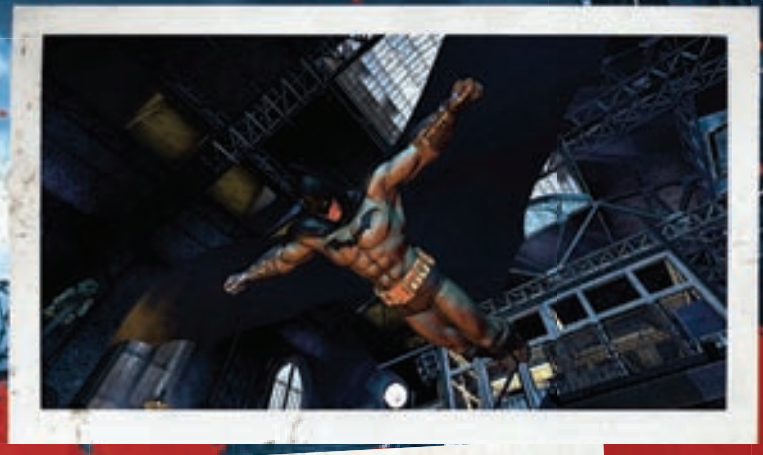
BATMAN: ARKHAM ASYLUM

ЧЕГО ТАКОЙ СЕРЬЕЗНЫЙ?

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: Rocksteady Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: www.batmanarkhamasylum.com
ДАТА ВЫХОДА: Осень 2009 года

Когда тебе в очередной раз скажут, что прототипом Готэм-сити с его непрекращающимися дождями и низким мрачным небом стал Нью-Йорк, не верь. Стоит хотя бы раз побывать в Лондоне, чтобы с уверенностью заявить: Готэм здесь. Унылый назойливый дождь, кажется, прекращается лишь для того, чтобы тучи собрались с силами, передохнули и вновь принялись лить воду на все живое. И хотя прожектор с фирменным силуэтом летучей мыши не шарит тут по небу, самого героя несложно найти по адресу: Wimbledon Bridge House, 1 Hartfield Road.

Здесь, на втором этаже ничем не примечательного офисного центра, какие-то несознательные люди под вывеской Eidos держат Batman: Arkham Asylum, хотя она – говорю сейчас вполне откровенно – абсолютно готова к выходу. Никаких тебе отсутствующих текстур или подписей «вот тут герой красиво с разворота побеждает зло» рядом с остолбеневшей куклой персонажа (а такое, увы, случается при демонстрации превью-билдов) – в игре есть все, начиная с титульного экрана с грустным профилем человекомыши и заканчивая потрясающими сюжетными роликами. Релиз меж тем отложен аж на осень, и хотя официальная версия издателя: «разработчикам еще есть над чем потрудиться, мы хотим попробовать внедрить в игру много клевых штук», нам почему-то кажется, что дело совсем не в этом. Все-таки лето не самое лучше время для продаж. Ну да ладно, хватит о грустном.



ОДНИМ ПАСМУРНЫМ ВЕЧЕРКОМ БЭТМЕН ЛИХО ПАРКУЕТ ТАЧКУ У ВОРОТ МЕСТНОЙ ПСИХУШКИ. ЕГО ВРАГ ДЖОКЕР, СВЯЗАННЫЙ ПО РУКАМ И НОГАМ, ЛЕЖИТ В БАГАЖНИКЕ.

ДЕНЬ ОТКРЫТЫХ ДВЕРЕЙ

С сюжетом Batman: Arkham Asylum ты должен быть уже знаком: мы не так давно делали превью, а в интернете полно роликов и скриншотов. Если коротко, суть такова: одним прекрасным пасмурным вечерком Бэтмен лихо паркует тачку у ворот местной психушки. Его извечный враг Джокер, связанный по рукам и ногам, лежит в багажнике, а суровые надзиратели уже готовят для него уютную палату с мягкими стенами. И... все. В дальнейших действиях тебе придется принять участие самому. И провожать психованного клоуна до камеры, и наблюдать его побег (никто не делает из этого сюжетного поворота секрета, все давно уже всем известно, правда?). Сюрприз номер раз: на деле все оказывается совсем не так просто, как может показаться: Бэтмена предают, а Джокера, оказывается, уже ждут сообщники. А сотни буйно помешанных — ну чем не свита для психопата, решившего захватить Готэм? Сюрприз номер два: игра совершенно не похожа на все то, что мы могли себе представить. Я почему-то был уверен, что Rocksteady Studios, выпустившая единственный экшен Urban Chaos: Riot Response, если и не опозорится, то сделает скучнейший beat 'em up с какими-нибудь встроенными мини-играми «заведи бэтмобиль» и на этом успокоится. Простите, Rocksteady, был неправ.

АНГЕЛЫ И ДЕМОНЫ

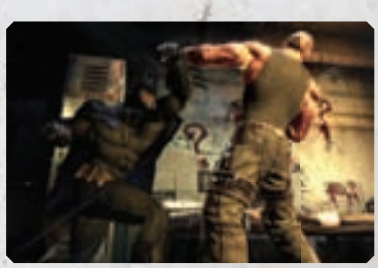
Batman: Arkham Asylum совершенно не интересует, знаком ты со вселенной DC или нет (если ответ отрицательный, срочно

NO. 801

CHALLENGE MODE

В главном меню игры ты найдешь строчку Challenge Mode. Если коротко, это такой режим дуэли, где тебе предлагают сразиться с «монстрами» или напарником. Небольшое помещение, ты и агрессивный субъект с битой. Победил, хорошо. В следующем раунде врагов будет больше. Все открытые в одиночной игре приемы перекочуют и сюда: можешь отработать технику боя с несколькими гадами.

В версии для Sony Playstation 3 помимо Бэтмена будет доступен Джокер, но вот о его приемах, увы, ничего неизвестно. На вопрос, будет ли предусмотрен какой-то уникальный контент для PC, разработчики не отвечают. Однако и отрицать ничего не спешат.



ПОНАЧАЛУ БЭТМЕН СИЛЬНО НАПОМИНАЕТ ПАРОДИЮ НА САМОГО СЕБЯ: НЕУКЛЮЖИЙ ЗДОРОВЯК В ДУРАЦКОЙ МАСКЕ И ДЛИННОМ ПЛАЩЕ.

ищи наш специальный материал, посвященный старине Бэтмену, он где-то рядом). Она вообще не делает никаких скидок, показывая с десяток героев в первые же полчаса игры – разберешься по ходу. Фанатам, впрочем, она умеет сделать приятно: каждый встреченный нами персонаж заносится в специальную базу, где можно прочитать его биографию, глянуть параметры (вроде роста, веса, умений), узнать такую важную информацию, как, например, дата первого появления в комиксах, посмотреть изображения и прослушать записи/просмотреть видеоролики, если таковые имеются. В одной из лабораторий, например, кто-то оставил аудиозапись первого собеседования с доктором Харлин Куинзель (Harleen Quinzel), которая собирается на первый сеанс психотерапии с Джозефом Керром (Joseph Kerr).

С места в карьер – никакого туториала или нудной прелюдии, вступительные титры прокручиваются в тот момент, когда ты уже берешь управление на себя и провожаешь Джокера в камеру. Поначалу Бэтмен сильно напоминает пародию на самого себя: неуклюжий здоровяк в дурацкой маске и длинном плаще (по идее его должно прищемлять каждой второй дверью, но не в комиксах или игре по ним), он умеет лишь громко топать, молотить воздух руками и совершать какие-то несусветные кувырки. Он суров, немногословен и безудержно мускулист. Отдельные диалоги и вовсе заставляют зрителя глупо хихикать. «Что случилось?» – спрашивает испуганный охранник. «Джокер случился», – лаконично отвечает человекомышь.

Однако спустя всего минуту игра словно спохватывается: вот ваши сканер, батаранг, «кошка» на портативной лебедке и меню апгрейдов. Честно: у Бэтмена есть шкала «опыта», и каждый раз, достигая нового уровня, ты можешь выбрать новое умение или ммм… способность. Все они разделены на четыре группы: боевые (различные комбо и трюки с «кошкой»), физические (вроде увеличения толщины брони), метательные (можно, скажем, пустить сразу серию бэтарангов) и технические (апгрейды для имеющихся гаджетов). Учитывая, что прямые столкновения с противниками в игре носят чисто номинальный характер, новые комбо-связки лишь разнообразят визуальный ряд. Ну да, вместо тройного сальто с пинком-переворотом Бэтмен сделает какой-нибудь особо хитрый удушающий прием. Результат в обоих случаях очевиден.

ПОЧТИ METAL GEAR

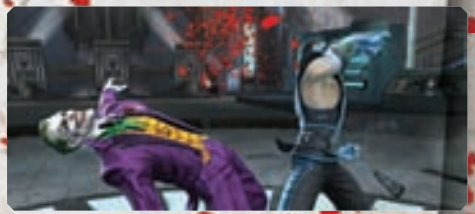
В общем, этот момент меня и поразил больше всего. Batman: Arkham Asylum никакой не beat 'em up. Вооруженные автоматами психопаты расстреливают затянутого в латекс супергероя за пару секунд,

NO. 801

ПО МЕСТАМ БОЕВОЙ СЛАВЫ

Кстати, если интересно, перед тобой полный (надеемся, мы ничего не забыли) список игр, в которых засветился Бэтмен:

- Batman 3D (1985)
- Batman: The Caped Crusader (1988)
- Batman (1989)
- Batman (1990)
- Batman: Return of the Joker (Revenge of the Joker) (1991–1992)
- Batman Returns (1993)
- Batman: The Animated Series (1993)
- The Adventures of Batman & Robin (1994)
- Justice League Task Force (1995)
- Batman Forever (1996)
- Batman & Robin (1997)
- Batman Beyond: Return of the Joker (2000)
- Batman: Chaos in Gotham (2001)
- Batman: Gotham City Racer (2001)
- Batman Vengeance (2001)
- Batman: Dark Tomorrow (2003)
- Batman: Rise of Sin Tzu (2004)
- Batman Begins (2005)
- Justice League Heroes (2006)
- LEGO Batman (2008)
- Mortal Kombat vs. DC Universe (2008)
- Batman:Arkham Asylum (2009)



NO. 801

TO

ПОДЕЛИСЬ УЛЫБКОЙ СВОЕЙ

Один из закадычных врагов Бэтмена – Джокер воюет с человекомышью еще со времен комиксов. В комиксах Going Sane называются его настоящие имя и фамилия, от слияния которых и образовалось прозвище: Джозеф Керр (Joseph Kerr). Джозеф упал в кислоту и получил белую кожу с черными тенями под глазами и зеленые волосы, а на губах у него навсегда застыла улыбка. Он ходит в фиолетовом костюме и сражается при помощи различных гаджетов, стилизованных под реквизит клоуна. Однако при первом появлении на экране образ Джокера был пересмотрен. В сериале 60-х годов его сыграл Сезар Ромеро (Cesar Romero): теперь у шута светло-зеленые волосы, а вместо застывшей улыбки ему удлинили помадой углы рта. Костюм стал темно-розовым, перчатки остались фиолетовыми. В сериале Джокер больше напоминает клоуна, чем злодея, и является помощником Пингвина.

В 1989 году Джокер возвращается в фильме Тима Бертона «Бэтмен» в исполнении Джека Николсона (Jack Nicholson). Здесь у него возникает новое имя — Джек Напье, он бывшая правая рука криминального босса Карла Гриссома. Джек искупался в ядовитых отходах на химзаводе, а в результате неудачной пластической операции его лицо обезображено: на нем ужасная улыбка. Традиционный облик сохранен: зеленые волосы, белое лицо, красные губы, дорогой фиолетовый костюм, фиолетовые перчатки. В конце фильма его убивает сам Бэтмен.

Наконец, самый обсуждаемый Джокер современности. В «Темном рыцаре» его играет Хит Леджер (Heathcliff Andrew Ledger), и настоящего имени у клоуна нет. Облик остается традиционным, но немного искажется: у Джокера светло-зеленые волосы, черные контуры вокруг глаз, грязный фиолетовый костюм, темно-фиолетовые перчатки и белое лицо. Причиной улыбки становятся шрамы, сам герой дает две версии их появления: издевательство отца и несчастная семейная жизнь. Истории сопровождаются ставшей крылатой фразой «Чего такой серьезный?» (воригинале «Why so serious?»). Кстати, никакой истории про падение в отходы нет – белое лицо Джокера здесь неаккуратно наложенный грим. Джокер Хита уже не клоун, это настоящей безумец.

Помимо «Бэтмена» Джокер был участником других вселенных. В одном из эпизодов сериала «Супермен» он стал напарником Лекса Лютора. Шут появляется и в одном из сериалов про Скуби-Ду.

Джокер, вот неожиданность, присутствует в игре Mortal Kombat vs. DC Universe.

и пытаться мериться с ними силами бессмысленно. Бэтмен издает отчетливое АГРРХ, валится на пол и бесславно умирает. Картинка выцветает и становится похожа на комикс, привет оригиналу! Добро пожаловать к предыдущему чекпойнту, сейвы не предусмотрены. Пока этап загружается, какой-нибудь злодей не упустит случая над тобой посмеяться (фирменное «Looser, looser, looser, ha!» Харли Квин действительно выводит из себя). Да, в общем, игра ничего такого и не требует. Каждый участок уровня своего рода пазл, который требуется решить. Как – не важно. Враги на взводе, они ждут появления черного рыцаря в любую секунду, а пока действие происходит в психлечебнице, их дразнит Джокер, рассказывая байки о том, что Бэтмен ест людей. Или вот. «Он сзади!» – вопит клоун в микрофон громкой связи, и охранники начинают слепо палить в стороны под его безумный хохот.

Мы в это время можем быть где угодно. За углом, прижавшись к стене и слившись с темнотой. Сидеть на потолочной балке. Висеть на шнуре над головой несчастного. Следить за ним из воздушной шахты. Ну а далее придется действовать по обстоятельствам: например, схватить одинокого охранника, накинуть ему на шею шнур и скрыться в вентиляции, пока истошно вопящая жертва не привлечет внимание остальных. Эффектно появляемся у них за спиной, душим ближайшего и тут же исчезаем с помощью «кошки» – подальше от автоматов. Герой, понятное дело, не использует огнестрельного оружия: не положено. Зато у него есть сканер (в игре это называется detective mode), позволяющий видеть сквозь стены, отличать мирных граждан от городских сумасшедших и даже находить улики.

Помимо этого, предусмотрены и несложные задания. Например, нужный нам свидетель заперт в комнате с целой сворой вооруженных безумцев. Сканер показывает, что две стены непрочные, а значит, можно их ненавязчиво взорвать, ворваться в комнату в клубах дыма и… Правильно, добить выживших. Бэтмен и здесь остается верен традициям: никакого вульгарного динамита: он рисует взрывоопасной смесью силуэт летучей мыши и дистанционно все это дело взрывает.

Все загадки вполне логичны: если комната заполнена газом и где-то неподалеку есть вентиляция, ищи панель управления, которую можно замкнуть брошенным бэтарангом. Правда, когда имеешь дело с психом, не всегда можешь быть уверенным в результате…

А ВЫ НЕ ЖДАЛИ?

Что на обложке делает рейтинг Teen, неясно. Крови или отрубленных конечностей в игре нет, но Arkham Asylum жестока. Не из-за драк или свернутых шей, они тут больше похожи на мультяшные нокау-

NO. 801

NOTES, FROM _____ TO _____

АРЛЕКИН

Помощница (да и вообще подружка) Джокера Харли Куинн (Harley Quinn) изначально является лечащим врачом безумного клоуна. Девушку зовут Харлин Куинзель, по неустановленной причине она влюбляется в злодея и напяливает костюм арлекина (милая игра слов: Harley Quinn – harlequin). Персонаж был создан Полом Дини (Paul Dini) и Брюсом Тиммом (Bruce Timm) и впервые появился в анимационном сериале в эпизоде Joker's Favor в 1992 году.

В 1994 году в комиксе Mad Love рассказывается о том, что Джокер сам свел с ума доктора из-за уж очень удачного имени. Да, шутка вполне в стиле безумного клоуна.

ARKHAM ASYLUM
INTENSIVE TREATMENT

ты противников (у некоторых над головой появляются хороводы звездочек), виной всему пугающе правдивая атмосфера всеобщего помешательства. Нарочитая суровость Бэтмена словно противопоставлена безумству Джокера. Клоун ни в чем себе не отказывает: танцует, поет, комментирует все действия черного рыцаря, преподносит ему подарки и пускает в коридорах заводные челюсти. Поначалу это забавно, позже начинает нешуточно напрягать. На стенах из рентгеновских снимков составлены отвратительные уродцы. На фотографиях и зеркалах подрисованы жуткие улыбки и синяки под глазами. Трупы загримированы и переодеты в клоунов. Сумасшедший шут водит Бэтмена за нос, дразнит его и в конце концов, словно решив перевести игру на новый уровень, убивает одного из ключевых персонажей. Все летит кувырком, и игра превращается в крайне неприятный horror.

Происходит это не в один миг. Сначала замечаешь, что глаза Бэтмена горят красным. Потом в морге начинают произвольно хлопать двери холодильных камер. При попытках активировать сканер игра издает противный скрежет, и где-то раздается издевательский смех Джокера. Из мешков для трупов кто-то пытается выбраться и опять-таки хохочет. Финальный аккорд: ты открываешь дверь, чтобы выйти из комнаты для эксгумаций… чтобы шагнуть в ее точную копию. Вот только на операционном столе появляются три черных мешка с молниями. Открывать их очень не хочется, но нужно. Batman: Arkham Asylum превращается в форменный кошмар.

ВСЕ ТОЛЬКО НАЧИНАЕТСЯ

Вообще, наверное, не стоит описывать внешний вид игры, сделанной на Unreal Engine 3. Если не обращать внимания на маячащую в кадре ушастую голову супергероя, все происходящее сильно напоминает BioShock. Отдельное спасибо за плащ героя: он не проваливается в модель и не застревает в стенах, а во время длительных прыжков резво превращается в черные крылья. Фирменный «блеск» только усиливает эффект присутствия: перед нами мрачный сырой Готэм.

Но все это станет совсем неважно после того, как ты увидишь анимацию Джокера. Rocksteady, можно мы будем играть за него? ■

КЛОУН НИ В ЧЕМ СЕБЕ НЕ ОТКАЗЫВАЕТ: ТАНЦУЕТ, ПОЕТ, КОММЕНТИРУЕТ ДЕЙСТВИЯ ЧЕРНОГО РЫЦАРЯ, ПРЕПОДНОСИТ ЕМУ ПОДАРКИ И ПУСКАЕТ ЗАВОДНЫЕ ЧЕЛЮСТИ.

Автор:
Иван Гусев, Сергей Думаков

ЦВЕТНЫЕ СНЫ ТЕМНОГО РЫЦАРЯ

БЭТМЕН ОТМЕЧАЕТ ЮБИЛЕЙ – 70 ЛЕТ НА СЛУЖБЕ ДОБРА

Первая игра о Бэтмене вышла в 1986 году. С тех пор разработчики наклепали еще две дюжины экшенов о Брюсе Уэйне. Жаль только, большинство из них ничем не запомнились. Обычный цифровой мусор.

У Batman: Arkham Asylum есть все шансы изменить неприятную ситуацию. Этот экшен вполне может стать лучшей игрой с Темным рыцарем на обложке. Почему? Да потому, что в отличие от предыдущих проектов, создававшихся по мотивам фильмов или мультиков, в основе Arkham Asylum лежит первоисточник – комиксы. Причем не какие-то конкретные выпуски, а вся рисованная сага, которой на днях исполнилось 70 лет.

За сценарий игры отвечает Пол Дини (Paul Dini), обладатель пяти «Эмми» (самая престижная американская теленаграда). Он много лет трудился на издательство DC Comics и был одним из создателей культового мультсериала Batman: The Animated Series (1992–1995). Дини знает все о рисованной жизни Бэтмена. Что ж, тебе тоже не мешает просветиться.

БЭТМЕН В КИНО, ЧАСТЬ 1

«Бэтмен» (1989) и «Бэтмен возвращается» (1992)
Режиссер: Тим Бертон (Tim Burton)
Исполнитель главной роли: Майкл Китон (Michael Keaton)
Суммарные кассовые сборы: 680 миллионов долларов

Всего на большом экране Бэтмен появлялся шесть раз в исполнении четырех разных актеров, и, конечно же, Майклу Китону (Michael Keaton) здесь повезло больше прочих. Он был первым – без малого 20 лет назад, никакой груз ответственности на него не давил (да и после кинопроб, на которых Майкл обошел Мела Гибсона, Билла Мюррея, Алека Болдуина и Пирса Броснана, о каком-то грузе говорить вообще не приходится) – вот так и получилось, что в фильмах «Бэтмен» (1989) и «Бэтмен возвращается» (1992) главный герой выглядит очень свободным, легким персонажем. Впрочем, не умаляя заслуг Китона, стоит отметить, что огромную роль в становлении образа Бэтмена сыграл режиссер этих лент Тим Бертон (Tim Burton). Интеллигентный визионер, Бертон искусно балансирует на грани поп-культуры и высокого актерского искусства, буквально заставляя Китона находить в бумажном герое третье измерение. Бэтмен Бертона – Китона – это скорее театральный персонаж, нежели персонаж комикса или фильма. Очевидно, что рисованная основа Бертону почти безразлична – куда как интереснее психология, мотивы и поступки живых людей. Однако же не нужно забывать, что в какой-то мере эта дилогия отвечает изначальному духу серии, духу мрачных улиц Готэма 30-х годов: в конце концов, еще никому не удавалось выдавить из себя хотя бы подобие улыбки во время сцены, где Человек-Пингвин попрекает Бэтмена его показным уродством. «Тебе просто завидно, ведь я-то урод настоящий!»

БЭТМЕН ДЕБЮТИРОВАЛ В 27-М ВЫПУСКЕ DETECTIVE COMICS (МАЙ 1939 ГОДА). КАК ПОНЯТНО ИЗ НАЗВАНИЯ, ЖУРНАЛ СПЕЦИАЛИЗИРОВАЛСЯ НА СУРОВЫХ ДЕТЕКТИВНЫХ ИСТОРИЯХ.

СПАСИБО СУПЕРМЕНУ ЗА БЭТМЕНА

В том, что Бэтмен появился на свет, прямая заслуга Супермена. Последний сын Криптона дебютировал в журнале Action Comics в 1938 году и сразу же полюбился публике. Спрос был сумасшедший, продажи комикса росли с каждым месяцем. Тогда редакторы издательства National Publications (будущая компания DC Comics) вызвали художника Боба Кейна (Bob Kane) и велели ему придумать супергероя по образу и подобию Супермена. Однако, поскольку National Publications издавала детективную серию Detective Comics, со сверхъестественным попросили не перебарщивать. Никаких инопланетян и суперспособностей. «Нарисуй, Боб, классного героя, который бы хорошо смотрелся на обложке» – вот и все пожелания. Сказано – сделано. Через несколько дней Кейн явился с наброском героя. Выглядел тот точь-в-точь как Супермен, только на спине крылья – как у летучей мыши. На лице – маленькая карнавальная маска-домино. Глаза горят красным огнем. Персонажа звали Bat-Man. Позже Кейн рассказывал, что его вдохновил ужастик «Шепот летучей мыши», вышедший в 1930 году.

БЭТМЕН В КИНО, ЧАСТЬ 2

«Бэтмен навсегда» (1995) и «Бэтмен и Робин» (1997)
Режиссер: Джоэл Шумахер (Joel Schumacher)
Исполнитель главной роли: Вэл Килмер (Val Kilmer), Джордж Клуни (George Clooney)
Суммарные кассовые сборы: 675 миллионов долларов

Фильмы о Бэтмене, которые снял Шумахер, – это даже не экранизация комиксов, а, считай, киноадаптация теле- и мультсериалов, выходивших в 60–80-е годы и резко контрастирующих с атмосферой детектива-нуар, которым были пронизаны первые истории о Брюсе Уэйне. По крайней мере, очень на то похоже: клиповая эстетика; яркая, почти кислотная картинка; обилие динамичных сцен и минимальное количество драматических моментов – вот что такое «Бэтмен» по Шумахеру. Согласно Джоэлу, фабула успеха проста: молодежь соберется в кинозалах, чтобы увидеть погони и взрывы, более взрослая аудитория – поглазеть на кинозвезд. Актерский состав, конечно, впечатляет: если «Бэтмен навсегда» собрал под одной хлопушкой Килмера, Томми Ли Джонса, Джима Кэрри, Николь Кидман и Дрю Бэрримор, то «Бэтмен и Робин» вообще выглядит каким-то голливудским капустником: Шварценеггер, Турман, Сильверстоун, Крис О'Доннел и сам Джордж Клуни в роли Бэтмена! Увы, никакой художественной ценности эти фильмы не имеют. Торжество гламура и китча, Бэтмен Шумахера – персонаж еще более плоский, чем бумажный эскиз.

В фильме человек в черном костюме рыскал по огромному особняку в поисках полумиллиона долларов, подспудно пугая и убивая всех, кто повстречается.
Перед тем как нести эскиз на утверждение начальству, Кейн показал его сценаристу Биллу Фингеру (Bill Finger). Тот предложил внести изменения в образ: вместо крыльев дать герою черный плащ, маску-домино заменить капюшоном с торчащими ушками, на руки надеть перчатки, а от огненного взора вообще избавиться. Фингер также придумал имя и фамилию персонажу – Брюс Уэйн. Имя было позаимствовано у Роберта де Брюса, шотландского короля и патриота, сражавшегося с Англией за свободу родной страны. Фамилию же дал генерал Энтони Уэйн по прозвищу «Безумный Энтони», отважно бившийся с британцами во время американской войны за независимость. К сожалению, в издательстве Фингер числился на правах «литературного негра», и официально создателем Бэтмена считается один Боб Кейн.

КРИМИНАЛЬНОЕ ЧТИВО

Бэтмен дебютировал в 27-м выпуске Detective Comics (май 1939 года). Как понятно из названия, журнал специализировался на суровых детективных историях и относился к той категории литературы, которую принято называть криминальным чтивом. У серии уже была своя звезда. Однако бравый частный детектив и любимец женщин Слэм Брэдли, всем развлечениям предпочитавший кулачную драку, не смог конкурировать с Бэтменом. Темный рыцарь не чурался огнестрельного оружия и зачастую лично пристреливал негодяев.
Образ Бэтмена быстро формировался. В 29-м номере Detective Comics у Темного рыцаря появился чудо-пояс со всевозможными полезными гэджетами. Все, что нужно, под рукой: и аптечка, и очки ночного видения, и наручники, и отмычки, и дымовые гранаты, и тросы разной длины, и многое другое. В 31-м номере Бэтмен впервые использовал бэтаранг (бумеранг в виде летучей мыши), а также прокатился на бэтмобиле. Впоследствии он обзаведется бэтлодкой, бэтсамолетом и даже бэтподводкой. А полиция Готэм Сити прикупила мощный прожектор, с помощью которого Бэтмену посылали сигнал о помощи.
В 33-м выпуске была рассказана история гибели Томаса и Марты Уэйн. Богатых горожан убил уличный грабитель на глазах у восьмилетнего сына. Юный Брюс Уэйн на кладбище поклялся посвятить свою жизнь борьбе с преступностью.
Поначалу Бэтмен наводил порядок в Нью-Йорке, но потом «переехал» в вымышленный Готэм Сити, город порока и коррупции. Полная противоположность Метрополису, солнечному мегаполису, где живет Супермен. По легенде в древние времена индейцы проводили здесь кровавые ритуалы, а в годы американской гражданской войны на месте Готэма две армии учинили бойню. В общем, не удивительно, почему город, как магнит, притягивает суперзлодеев.
В 1940 году популярность Бэтмена была уже столь высока, что он удостоился персонального журнала. Однако продолжил «сотрудничество» и с Detective Comics, который теперь представлялся читателю исключительно так: Detective Comics featuring Batman.

Не стоит думать, что комиксы – всего лишь чтиво для детей.

ПОНАЧАЛУ БЭТМЕН НАВОДИЛ ПОРЯДОК В НЬЮ-ЙОРКЕ, НО ПОТОМ «ПЕРЕЕХАЛ» В ВЫМЫШЛЕННЫЙ ГОТЭМ СИТИ, ГОРОД ПОРОКА И КОРРУПЦИИ.

СОБЛАЗНЕНИЕ НЕВИННЫХ

Менялось время, менялся и Бэтмен. В неспокойные 40-е американцы подустали от «чернухи». Эти настроения коснулись и комиксов. Р-р-раз – и над Готэм Сити рассеялись тучи, а Брюс Уэйн стал респектабельным гражданином, взявшим под опеку родной город. И самое главное, у него появился Робин. Создатели комикса понимали, что Темному рыцарю необходим помощник, свой персональный Ватсон. Художникам надоело рисовать Брюса Уэйна, сидящего в глубокой задумчивости. Он нуждался в собеседнике, человеке, с которым можно обсудить планы и поделиться тревогами.

В апреле 1940 года мир познакомился с Диком Грейсоном, также известным как Чудо-Мальчик и Робин. Он был из цирковой семьи. Родители погибли в результате несчастного случая, подстроенного гангстером Боссом Зукко. Бэтмен расследовал этот инцидент, наказал злодея, а юного Грейсона взял к себе. Став мальчику приемным отцом, Уэйн воспитал и хорошо натренировал его. Как и в случае с Бэтменом, у Робина (имя дано в честь Робин Гуда) нет суперспособностей, но он ловок, быстр и силен.

Робин привлек к комиксам о Бэтмене новую аудиторию – тинейджеров. Продажи выросли в два раза. Но это наложило на авторов определенные обязательства. Им теперь приходилось держать в уме несовершеннолетних фэнов. Бэтмен уже никого не убивал, преступники стали карикатурными, а сюжеты – более мультяшными. Темный рыцарь подружился с Суперменом, основал «Лигу справедливости» и начал работать в одной команде с другими героями. Он попадал во все более фантастические истории. На смену психопатам, серийным убийцам и продажным полицейским пришли инопланетяне и жуткие (в своем идиотизме) монстры. Тоска!

Несмотря на сильное смягчение тона комиксов, Бэтмена часто критиковали. Его обвиняли не только в оглуплении молодежи, но даже... в гомосексуализме. В 50-х годах известный американский психиатр в своей книге «Соблазнение невинных» обратил внимание, что в комиксах о Брюсе Уэйне почти нет женщин, и заявил: Бэтмен и Робин – любовники. Казалось бы, нелепое обвинение. Но теория получила огласку, и команде, работавшей над комиксами, пришлось срочно искать подружек для героев. У Бэтмена появилась Бэтвумен, а у Робина – Бэтгел.

Ну да, герои «Горбатой горы» тоже были женаты...

НА ДНЕ

К 1964 году на фоне общего снижения интереса к комиксам тиражи журналов о Бэтмене уже никого не впечатляли. Пошли разговоры о том, что Темный рыцарь никому не интересен. В издательстве DC Comics всерьез обсуждали возможность трагической гибели героя. К счастью, но-

вый талантливый редактор сумел на время вдохнуть жизнь в Detective Comics. Пришельцев выставили за дверь, Бэтвумен дали отставку. Даже дворецкий Альфред попал под горячую руку и был убит (какое-то время его обязанности исполняла тетя Харриет, но потом верного слугу воскресили). Сюжеты историй о Бэтмене снова посерьезнели и приобрели детективную окраску.

Однако ренессанс продолжался недолго. В 1966 году в США запустили телесериал «Бэтмен» с Адамом Вэстом (Adam West) в главной роли. Приключенческое шоу было нацелено на подростков и выдержано в исключительно дебильном ключе. На экране царили китч и безвкусица. Будто бы и не «Бэтмен», а «Скуби Ду» (кстати, в 1972 году Бэтмен и Робин действительно засветились в компании дурного пса в The New Scooby-Doo Movies). Тем не менее сериал пользовался огромным успехом, и руководство DC Comics потребовало привести комикс в соответствие с телематериалом. Тиражи Batman приблизились к миллиону копий. Но в 1968 году сериал прикрыли, и популярность комикса резко пошла на спад. Было предпринято несколько попыток вернуть былую славу персонажу, но никакие «перезапуски» не помогали. К середине 80-х всем уже было ясно: мир разлюбил Темного рыцаря.

ЗАНОВО РОЖДЕННЫЙ

Когда, казалось бы, все было кончено, издательство DC Comics сделало ход конем. Оно отреклось от прошлого и заново отстроило свою комикс-вселенную. Это было необходимо сделать, поскольку за многие годы сценаристы вконец запутали читателей. К примеру, Супермен поначалу не умел летать, а мог только прыгать на большие расстояния. Бэтмен и Робин не старели. И подобных нестыковок был миллион. Герои умирали, воскресали, сценаристы «забывали» сюжетные линии и всячески безобразничали с прошлым супергероев. В 60-е годы в DC Comics придумали выход из ситуации и объявили, что в их комикс-вселенной существует много параллельных миров. И в каждом из них живет свой Супермен или Флэш. Если, допустим, на Земле 2 погибла Чудо-Женщина 2, то во всех других мирах она цела и невредима. К слову, на Земле 3 супергерои были суперзлодеями.

До поры до времени концепция параллельных миров работала, но в конце концов все только сильнее запуталось. Однако в 1985 году DC Comics издала мини-серию Crisis on Infinite Earths, санкционировав конец света в собственной комикс-вселенной. Все параллельные миры были уничтожены. Во время кризиса погибли Супергел, Флэш и еще пара дюжин супергероев. Те же, кто уцелел, стали жить в едином мире, с чистого листа.

Истории многих супергероев были рассказаны заново. Не стал исключением и Бэтмен. Комикс-гуру Фрэнк Миллер (Frank Miller), всем известный по экранизациям его графических новелл «Город греха» и «300 спартанцев»,

БЭТМЕН В КИНО, ЧАСТЬ 3

«Бэтмен: начало» (2005) и «Темный рыцарь» (2008)
Режиссер: Кристофер Нолан (Christofer Nolan)
Исполнитель главной роли: Кристиан Бейл (Christian Bale)
Суммарные кассовые сборы: 1.5 миллиарда долларов

Как ни крути, но кинематограф вообще и Бэтмениана в частности – отражение общественных настроений конкретного исторического периода. Бертон – это символ настороженных 80-х, Шумахер – безбашенных 90-х… А вот нулевые, как известно, начались в сентябре 2001-го, и после падения башен-близнецов многим стало непонятно, как теперь вообще снимать боевики. Певцом этого неспокойного времени стал Кристофер Нолан, сделавший два последних на текущий момент фильма о Брюсе Уйэне (и, по слухам, активно работающий над третьим). Его «Начало» и в особенности «Темный рыцарь» – одновременно и перезапуск киновселенной, и возвращение к корням, и неожиданно открытый жанр, который лучше всего описывается словом «постнуар». Это вновь истории не о супергероях, а о конкретных людях и даже о людях в принципе; после короткого момента, когда казалось, что человечество в силах построить собственный рай, наступило жестокое понимание: что бы человечество ни строило, оно в который раз построит себе новый Готэм со всей его мерзостью и бесконечными подворотнями, что кишат полчищами паразитов. И уже сам Бэтмен в исполнении Кристиана Бэйла не является для этих историй главным героем: в фильмах Нолана он жертва обстоятельств, загнанный в угол человек без будущего, стоящий на одной ступени с преследуемыми им преступниками мститель вне закона. В скобках заметим, что «Темный рыцарь», помимо всего прочего, вообще смотрится как самостоятельное произведение, вне «Бэтмен»-контекста. Кроме того, это единственный фильм серии, собравший в прокате более миллиарда долларов, и шестой по счету в списке 250 лучших картин всех времен по версии IMDB.

выпустил две мини-серии Batman: The Dark Knight Returns и Batman: Year One, в которых представил нового Бэтмена: мрачного, брутального, опасного. И истории пошли под стать персонажу. В 1988 году парализовало Бэтгел (виноват, естественно, Джокер), и бедная девушка теперь ездит в инвалидной коляске. В том же году DC Comics провела телефонное голосование среди фэнов по ключевому вопросу: убить ли Робина? Не поверишь, но «палачи» победили с перевесом в 28 голосов. Робина прикончил Джокер. В 2005 году сценаристы воскресили персонажа (к тому времени у Бэтмена уже был новый Робин) и натравили его на бывшего учителя.

В 90-е годы Брюс Уэйн на время отошел от дел, передав свой костюм другому герою. К счастью, каникулы не затянулись. Бэтмен снова исчез в 2008 году, когда вышла мини-серия Batman R.I.P. В DC Comics не скрывают: конечно же, любимый герой опять будет бороться со злом, хотя, что с ним будет дальше, не ясно. В июне в рамках комикс-проекта Batman Reborn выйдет графическая новелла «Бэтмен и Робин». Поговаривают, новый Бэтмен вовсе не Брюс Уэйн. Кто же станет новым Робином, вообще загадка.

Но беспокоиться не о чем. Бэтмен всегда возвращается, и это главное. Он нужен нам всем не меньше, чем жителям Готэм Сити. Включайте прожектор! ■

В 1966 ГОДУ В США ЗАПУСТИЛИ ТЕЛЕСЕРИАЛ «БЭТМЕН» С АДАМОМ ВЭСТОМ (ADAM WEST) В ГЛАВНОЙ РОЛИ.

НОВОСТИ

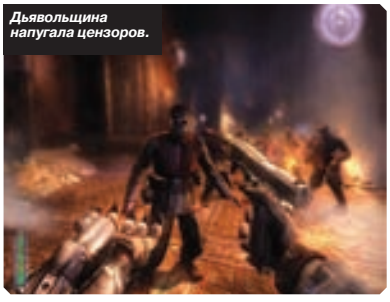
НОВОСТИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Автор:
Иван Гусев

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Брэд Ворделл, глава издательства Stardock

– Да, Demigod «пиратят» по-черному. Но… Есть люди, которые покупают игры, и те, кто этого не делает. Покупателям не нравятся активации и защиты от копирования. И моя работа как директора Stardock не бороться с пиратами – не важно, насколько они меня бесят. Нужно сфокусироваться на тех, кто платит мне зарплату, – на покупателях. Когда беспокоишься о них, а не о пиратах, продажи тут же растут. ■



Дьявольщина напугала цензоров.

СКАЖЕМ ЗОМБИ «НЕТ»

Австралийская комиссия, рейтингующая фильмы, книги и игры, всегда отличалась строгостью. Закон обязывал – в Стране кенгуру рейтинговым потолком считается «от 15». Если игра не годится для 15-летних, значит, она не будет издана в Австралии. В прошлом году без рейтинга остались Shellshock 2: Blood Trails, Silent Hill: Homecoming, Dark Sector, F.E.A.R. 2 и Fallout 3. В 2009-м все было тихо до тех пор, пока в руки членов комиссии не попал польский шутер NecroVisioN. Вердикт: запретить! ■

ФАКТ

2.2

МИЛЛИОНА ОНЛАЙНОВЫХ МАТЧЕЙ ПРОХОДИТ ЕЖЕДНЕВНО В СПОРТИВНЫХ ИГРАХ EA

ДЮК НЮКЕМ СЖИЛ СО СВЕТУ 3D REALMS

В есной исполнилось 12 лет с момента официального анонса шутера всех времен и народов Duke Nukem Forever. Вероятно, по такому поводу был организован роскошный банкет с коллекционным вином и цыганами. Когда же бухгалтер студии 3D Realms, проспавшись, заглянул в кассу предприятия, выяснилось, что денег больше нет. Глава команды разработчиков Джордж Бруссард (George Broussard) почесал в затылке и сообщил своим подчиненным: «Компания закрывается, пакуйте вещи».

Это правда. Студия 3D Realms, много лет трудившаяся над Duke Nukem Forever, осталась без средств к существованию и вынуждена уйти из бизнеса. Впрочем, нам и раньше было непонятно, на какие деньги живет Бруссард. Наверное, мафия помогала – в благодарность за Duke Nukem 3D (боссы 3D Realms придерживаются другой версии – они удачно спродюсировали несколько проектов, включая Max Payne и Prey).

Тебя, наверное, интересует судьба Duke Nukem Forever? Компания Take-Two Interactive по-прежнему владеет правами на издание этого шутера (при этом она не финансирует разработку). Непонятно, будет ли доделана игра? Скорее всего, да, ведь в начале года Бруссард ездил показывать «бету» DNF в Take-Two и всячески намекал, что игра почти готова. Судьбу великого долгостроя решат в ближайшие дни. ■

По слухам, Duke Nukem Forever могут передать Rockstar Games.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

РЕКЛАМА

ЧЕРНЫЕ БУШЛАТЫ

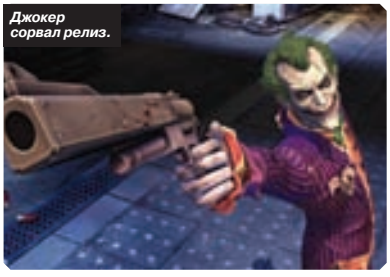
Мне хочется верить, что чёрные наши бушлаты
Дадут нам возможность сегодня увидеть восход.

Владимир Высоцкий,
«Чёрные бушлаты»

1С ФИРМА «1С»

© 2009 ЗАО «1С». Все права защищены. This product contains software technology licensed by Best Way. © 2009. All rights reserved.
В игре используются материалы, подготовленные писателем Артемом Драбкиным, сайт www.iremember.ru
В игре используется песня Владимира Высоцкого «Чёрные бушлаты».

BEST WAY



Джокер сорвал релиз.

БЭТМЕН, ДА НЕ ТОТ

«Темный рыцарь» стал самым кассовым фильмом прошлого года. В издательстве Electronic Arts до сих пор кусают локти, ведь компания разрабатывала игру по мотивам, но закрыла проект, посчитав его неперспективным. По оценкам аналитиков, отменив The Dark Knight: The Video Game, «электроники» потеряли 100 миллионов долларов. Ситуацией воспользовалось издательство Eidos, анонсировавшее мрачный экшен Batman: Arkham Asylum. Игра должна была появиться в продаже 23 июня, но, к сожалению, разработка затягивается. Еще не все баги отловлены. Новая дата релиза – конец лета.

Мини-ниндзя хотят на ТВ.

EIDOS СЕГОДНЯ И ЗАВТРА

Ян Ливинстоун (Ian Livingstone), недавно получивший почетную должность «пожизненный президент Eidos», выболтал все секреты своей компании: «Хотя официального анонса еще не было, скажу по секрету: следующая часть Hitman давно в разработке. Ее делает студия IO Interactive. Она же трудится над Mini Ninjas и сиквелом Kane & Lynch. Релиз Kane & Lynch 2 намечен на сентябрь, но с играми подобного масштаба часты задержки». Ливинстоун также отметил, что ведутся переговоры по поводу третьего фильма о расхитительнице гробниц, а также о запуске анимационного сериала по мотивам Mini Ninjas.

CALL OF DUTY: ХОЛОДНАЯ ВОЙНА

ХОДЯТ СЛУХИ

World At War – последняя часть CoD, посвященная Второй мировой.

Battlefield: Vietnam считается провальной игрой в серии.

После выхода шутера Call of Duty: World at War продюсер студии Treyarch Ноа Хеллер (Noah Heller) намекнул, что в серии больше не будет игр о Второй мировой: «Для нас война окончена. Уверен, разработчики из других студий еще много лет будут бороться с фашистами. Но для нас это пройденный этап».

Какому же военному конфликту посвятят следующую часть Call of Duty, известную под кодовым названием Call of Duty 7? Вряд ли действие игры развернется в наши дни. Современность застолблена ребятами из Infinity Ward, работающими над Modern Warfare. По слухам, нам предстоит повоевать во Вьетнаме. Как сообщил журналистам неназванный информатор, издательство Activision сейчас лицензирует музыку, популярную в годы вьетнамской войны. Также покупаются права на использование кубинских, африканских и советских мелодий. Процессом заведует Ноа Хеллер, и можно предположить, что музыка покупается для будущей игры студии Treyarch. Вьетнамская война считается опасной для игроделов темой. Шутеры Battlefield: Vietnam, Men of Valor, Vietcong и Conflict: Vietnam не имели успеха. Впрочем, эксперты предполагают, что Call of Duty 7 может быть посвящена главным стычкам времен холодной войны, и действие игры развернется не только во Вьетнаме, но также на Кубе и в Африке.

SPLINTER CELL: CONVICTION ЧЕРЕЗ ПОЛГОДА!

Ubisoft пришлось переделывать Splinter Cell: Conviction.

Сиквел Shaun White Snowboarding не за горами.

В то время как другие издатели жалуются на жизнь, Ubisoft катит по свету на денежном поезде. Компания недавно огласила результаты финансового года, завершившегося 31 марта. Ubisoft продала игр на 1.5 миллиарда долларов. Это позволило нанять еще 1300 сотрудников и открыть новые студии на Украине и в Бразилии.

В начале 2009-го лучше прочих брали Shaun White Snowboarding (3 миллиона экземпляров, и неизбежный сиквел уже маячит на горизонте) и Tom Clancy's H.A.W.X. (миллион копий). В этом году деньги в копилку Ubisoft положат новые игры о черепашках-ниндзя и бешеных «кролегах», стратегия Anno 1404 (в Америке отзывается на кличку Dawn of Discovery), экшены Assassin's Creed 2 и Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction (обе выйдут под Рождество). «Комбэк» Сэма Фишера делают и переделывают уже четвертый год, и скептики давно похоронили Conviction. Как оказалось, напрасно. Ну а на начало 2010 года намечена новая игра из серии Ghost Recon. Эксперты ставят на Ghost Recon 4, но не исключен и новый сиквел Advanced Warfighter. Неплохой год вырисовывается.

PC игры

купон

7%

СКИДКА НА ЛЮБОЙ ТОВАР В ЛЮБОМ МАГАЗИНЕ «КАНТ»

СОВМЕСТНАЯ АКЦИЯ
ЖУРНАЛА «РС ИГРЫ» И «КАНТ»

ЧИТАЕШЬ ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ» – ПОЛУЧИ ПОДАРОК В СПОРТИВНЫХ МАГАЗИНАХ «КАНТ»

ВЫРЕЖИ ЭТОТ КУПОН,
ПРИХОДИ В МАГАЗИН И ПОЛУЧИ ПОДАРОК БЕЗ ПОКУПКИ,
А ТАКЖЕ ДИСКОНТНУЮ КАРТУ 5% НА ВСЕ ПОСЛЕДУЮЩИЕ ПОКУПКИ

70 горных велосипедов

20 годовых карт Orange Fitness

40 часов Suunto

400 очков

6000 фляжек

А ТАКЖЕ
1,5 ТЫСЯЧИ БИЛЕТОВ В КИНО
И БОЛЕЕ 15 ТЫСЯЧ ДРУГИХ ПРИЗОВ!
подробности акции на сайте gameland.kant.ru

В ЛЮБОЙ ДЕНЬ С 10 МАЯ ПО 16 АВГУСТА

партнеры акции

Adrenaline RUSH

Orange Fitness

ЛЮКСОР

КАНТ
ЛЕГКО ВЫБРАТЬ СВОЕ!
www.kant.ru

Единый телефон (звонок бесплатный)
8 800 333 37 33

Сеть профессиональных спортивных магазинов КАНТ

Москва.
М Нагорная Электролитный проезд, дом 7, корп. 2
Тел.: 8 (499) 317-61-01
М Полежаевская ул. Куусинена, д. 9
Тел.: 8 (499) 943-11-55

Санкт-Петербург.
М Академическая Гражданский проспект д. 23
Тел.: 8 (812) 535-33-91
М Ломоносовская ул. Ивановская д.7
Тел.: 8 (812) 560-61-00

Самара.
Проспект Ленина, дом 1
Тел.: 8 (846) 338-17-55

Реклама

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Хью Джекмен, американский киноактер

В детстве я играл время от времени – в Galaga, Space Invaders, Pac-Man. Сейчас почти не играю, но экшен X-Men Origins: Wolverine, где я озвучил своего героя – Росомаху, попробовал. Правда, у меня плохо получалось. А вот сама игра очень понравилась. Особенно сценарий. Я записывал реплики для игры на протяжении года, и некоторые из них, самые клевые, даже использовал в фильме о Росомахе. ■

Тор покарает дрянных игроделов.

ТОРУ ТОРОВО

На горизонте показалась очередная игра по лицензии комикс-империи Marvel. На этот раз разработчиков привлек образ Тора, бога и великого воина. Причины интереса просты – в мае 2011 года на экраны кинотеатров выходит блокбастер «Тор». Игру по мотивам картины выпустит издательство Sega. Разработка же, по не подтвержденной пока информации, поручена студии Liquid Entertainment, севшей в лужу с ролевым экшеном Rise of the Argonauts. Надеемся, Thor: The Video Game получится лучше. Времени у игроделов предостаточно. ■

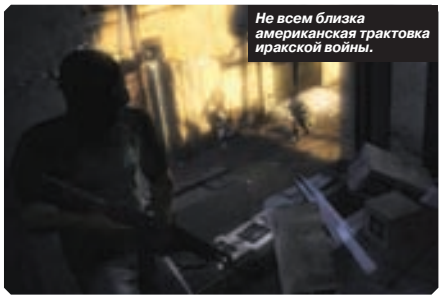
ФАКТ

100

МИЛЛИОНОВ СУЩЕСТВ СОЗДАНО И ЗАНЕСЕНО В SPOREPEDIA ФЭНАМИ СИМУЛЯТОРА ЭВОЛЮЦИИ SPORE

ИГРУ ОБ ИРАКСКОЙ ВОЙНЕ РАСКРИТИКОВАЛИ

Сомневаемся, что Six Days in Fallujah найдет нового издателя-мейджора.



Не всем близка американская трактовка иракской войны.

В апреле японское издательство Konami анонсировало шутер от третьего лица Six Days in Fallujah. Игра американской студии Atomic Games (милитари-серия Close Combat) посвящена штурму иракского города Фаллуджа. Операция была проведена американскими войсками в конце 2004 года. Разработчики уверяют, что делают самую правдивую игру о войне. Их об этом якобы попросили сами солдаты, побывавшие в той битве.

Едва Konami представила проект геймерам, как разгорелся страшный скандал. Ветеранские и пацифистские организации обвинили издателя и разработчика в попытке нажиться на военном преступлении. Дело в том, что в Фаллудже во время боевых действий оставалось около 50 тысяч мирных жителей и, по некоторым данным, бомбежки оборвали жизнь сотням гражданских лиц. В Konami не ожидали столь негативных откликов. Сначала компания сообщила, что, вероятно, не будет выпускать Six Days in Fallujah в Европе. После того как жаловаться начали уже американские правозащитники и ветераны («Грех делать игру о войне, которая еще даже не закончилась»), в Konami решили вовсе отказаться от выпуска опасной игры. Глава Atomic Games сказал, что удивлен подобным решением, и велел своим подчиненным продолжать разработку. Видимо, надеется найти нового издателя. Да только кто рискнет? ■

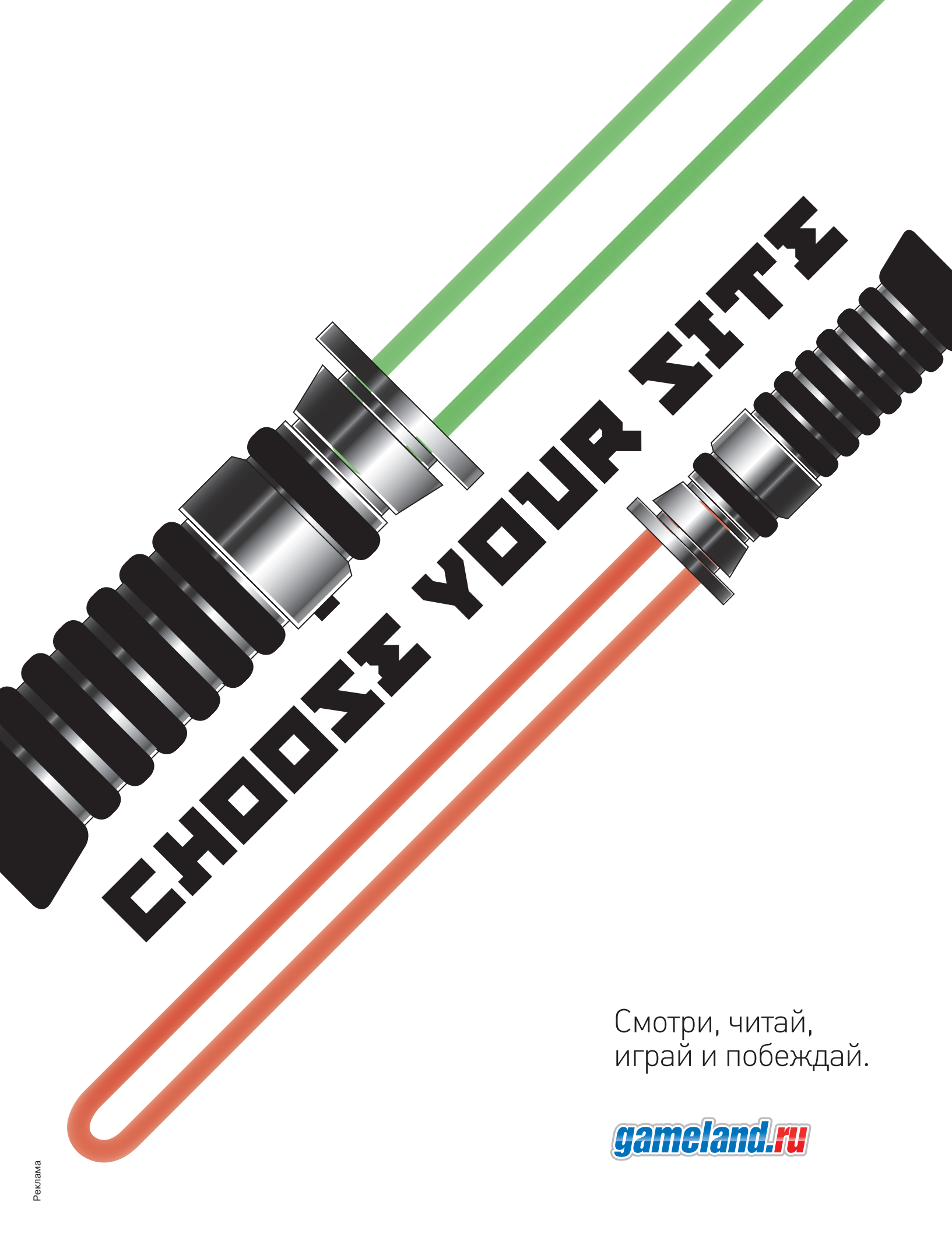
CODEMASTERS НЕ СПЕШИТ С «ФОРМУЛОЙ 1»

F1 2009 выйдет только на Wii и PSP.

На PC «Формула» прикатит лишь в 2010 году.

В есной 2008 года британская компания Codemasters ухитрилась потихому договориться с Formula One Administration Limited. Права на создание игр под брендом «Формула 1» серьезно интересовали и Sony, и Electronic Arts. Однако именно англичанам удалось купить права на отображение в своих будущих проектах всех трасс Гран-при, команд, машин и гонщиков. Сумма многогодовой сделки до сих пор не известна, но, конечно же, речь идет о миллионах фунтов стерлингов.

Рассказывая о получении прав, Codemasters пообещала: их первая «формульная» игра выйдет на PC и консолях в 2009 году. С прискорбием сообщаем тебе, что «мастера кода» не намерены держать слово, обманули, увы. Осенью издательство выпустит гоночную игру F1 2009, но только на приставке Nintendo Wii и карманной Sony PSP. Лицом проекта станет чемпион Льюис Хэмилтон (Lewis Hamilton). Что касается полноценного симулятора гонок на болидах для PC (который нас волнует больше всего) и консолей нового поколения, то он выйдет только в 2010 году. F1 2010 разрабатывается на движке EGO, возможности которого нам продемонстрировали в Race Driver: GRID. Придется ждать. ■



Смотри, читай,
играй и побеждай.

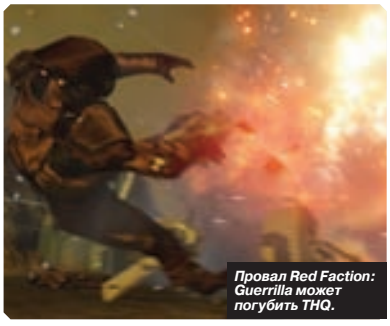
gameland.ru

Реклама

FIFA 09 – кормилица EA.

EA ПРОТИВ КРИЗИСА

Издательство Electronic Arts поведало о результатах завершившегося 2009-го финансового года. Радоваться нечему – убытки превысили 1 миллиард долларов. Однако благодаря сокращениям и реструктуризации EA месяц от месяца снижает потери. Главными бестселлерами для компании стали FIFA 09 (тираж почти 8 миллионов копий), Madden NFL 09 (5 миллионов), Need for Speed: Undercover (тоже 5 миллионов) и Spore (2 миллиона). Всего же за год EA выпустила 31 игру-«миллионера». Даже жуткий экшен The Lord of the Rings: Conquest умудрился взять эту почетную планку. ■



Провал Red Faction: Guerrilla может погубить THQ.

THQ СТАВИТ НА GUERRILLA

В издательстве THQ тоже подсчитали деньги, заработанные в 2009-м финансовом году, и прослезились. Убытки составили 431 миллион долларов. Значительно меньше, чем у Electronic Arts, но THQ как компания куда слабее. Издательству пришлось вымаливать у Bank of America кредитную линию в размере 35 миллионов баксов. Сейчас в издательстве зарплату получают 1200 человек (600 сотрудников уволены в прошлом году). В THQ надеются, что финансовая ситуация улучшится после релиза Red Faction: Guerrilla. Предыдущая игра студии Volition – Saints Row 2 разошлась тиражом 2.8 миллиона копий. ■

ГЭРРИОТ ТРЕБУЕТ ДЕНЕГ

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

Пока Гэрриот был в космосе, против него зрел заговор...

Провал Tabula Rasa явно раздосадовал начальство Гэрриота.

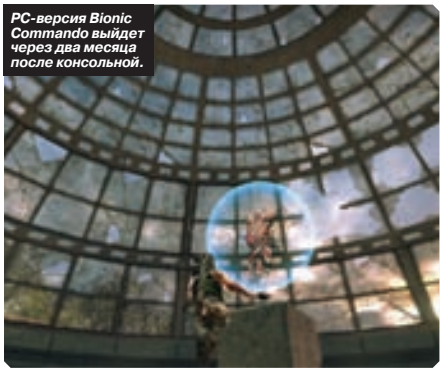
Полет в космос стоил Ричарду Гэрриоту (Richard Garriott) 30 миллионов долларов. Сейчас у создателя Ultima Online и Tabula Rasa появился шанс вернуть деньги. Лорд Британ подал в суд на южнокорейское издательство NCsoft. Он обвиняет бывшего работодателя в нарушении контракта и мошенничестве и требует выплатить ему 24 миллиона долларов.

В ноябре прошлого года Гэрриот объявил о своем уходе из NCsoft. Он, дескать, завязывает с играми. Сейчас же гейм-дизайнер настаивает: его уволили. Президент американского филиала NCsoft Крис Чан (Chris Chung) лично велел Гэрриоту паковаться, несмотря на протесты последнего.

У Гэрриота были акции издательства, которые он получил, продав корейцам в 2001 году свою студию Destination Games. Если бы создателя Tabula Rasa официально сократили, он мог бы не торопиться с продажей ценных бумаг вплоть до 2011 года. Но из-за того что увольнение оформили как уход по собственному желанию, Ричарду пришлось спешно продавать свои акции NCsoft. Иначе бы через три месяца его ценные бумаги превратились в мусор – такая вот юридическая закавыка. В разгар мирового финансового кризиса акции ушли по минимальной цене. Гейм-дизайнер говорит, что потерял не меньше 27 миллионов долларов, и требует возместить ущерб. ■

RESIDENT EVIL 5 НАСЫЛАЕТ ТЕРЕОЗОМБИ

Кооперативный режим прохождения будет в PC-версии Resident Evil 5.



PC-версия Bionic Commando выйдет через два месяца после консольной.

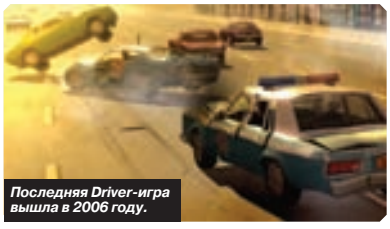
Хорошие ребята работают в издательстве Capcom. В то время как другие игровые компании занесли PC в черный список и выпускают порты консольных хитов через год, а то и два, японцы резину не тянут. Capcom официально подтвердила, что Resident Evil 5, Street Fighter 4 и Bionic Commando выйдут на персоналке и, самое важное, не будут точными копиями приставочных товарок. Так, экшен Bionic Commando порадует высокими разрешениями, поддержкой мышки и DirectX 10, а также возможностью переназначить клавиши управления. Street Fighter 4 тоже предложит картинку высокой четкости, а также три графических фильтра, включая «акварель», – чтобы игра выглядела так же, как в роликах. Коммандо с уличным бойцом пожалуют в наши края в июле. У Resident Evil 5 пока нет точной даты релиза. Сказано только: в этом году. Полагаем, игра попадет в магазины осенью. Что ж, ее стоит подождать. Тем более что в PC-версии Resident Evil 5 будет реализована поддержка стереоскопической технологии GeForce 3D Vision от NVIDIA. Правда, придется докупать 3D-очки. ■

СМЕЛО ГОРДИСЬ -
ТВОЙ КОМП ЗА IRBISЬ!
В ЛУЧШИХ
МАГАЗИНАХ
ЭЛЕКТРОНИКИ
www.irbisPC.ru
www.k-systems.ru
IRBIS
Товар сертифицирован
ЦЕНТР РАСПРОДАЖ:
Ⓜ Савеловская
ул. Башиловская, дом 1
тел.: (495) 721-38-54,
моб.: 8 (903) 175-23-39
IRBIS
ТЕХНИКА УСПЕХА

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Питер Мур, глава EA Sports

Да, в этом году мы не выпускаем многие свои спортивные игры на PC. Никак не можем найти подходящую бизнес-модель для этой платформы. Та, что есть сейчас – продажа игр на дисках, не работает. Мы не развиваемся. Будущее спортивных игр на PC – в онлайне. Мы попробуем повторить ряд идей, сработавших в Азии. Там мы отдаем свои игры бесплатно и зарабатываем на микроплатежах. ■



Последняя Driver-игра вышла в 2006 году.

DRIVER СМЕНИЛ ХОЗЯИНА

В 2006 году компания Atari рассталась с правами на гоночную серию Driver. Новым владельцем «Водилы» стало французское издательство Ubisoft, уплатившее 19 миллионов евро. Французский паблишер заявил, что намерен вдохнуть жизнь в захиревшую серию. Слухи о том, что студия Ubisoft Reflections (также купленная Ubisoft у Atari) делает пятую часть серии, ходили уже давно, но сейчас разговоры активизировались. Поводом стала регистрация издателем новой торговой марки – Driver: The Recruit. Ждем официального анонса! ■

ФАКТ

5 МИЛЛИОНОВ КОПИЙ – ПРОДАЖИ СЕРИИ HEROES OF MIGHT AND MAGIC В РОССИИ ЗА 10 ЛЕТ

FALLOUT МНОГО НЕ БЫВАЕТ

Вселенная Fallout отлично годится для телесериала.

Bethesda исправно выпускает дополнительный контент для Fallout 3.

Bethesda Softworks сорвала банк с Fallout 3. В октябре 2008 года, когда состоялся релиз этой ролевой игры, в магазины было отправлено около 5 миллионов экземпляров. Страшно даже представить, каков нынешний тираж. В любом случае, Bethesda планирует активно развивать вселенную, купленную в свое время у разорившегося издательства Interplay. Компания выпустила три дополнительных эпизода для Fallout 3 и, по слухам, готовит следующий, Point Look. Также Bethesda запатентовала телевизионный сериал и полнометражный фильм, действие которых разворачивается в постапокалиптическом мире. Ну и наконец, в следующем году выйдет новая игра серии Fallout. Нет, это не Fallout 4. Удивлен?

Ролевая игра Fallout: New Vegas создается студией Obsidian Entertainment, доказавшей профпригодность такими проектами, как Star Wars: Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords и Neverwinter Nights 2. New Vegas не сиквел Fallout 3, а просто RPG в той же вселенной. Любопытно, что руководит Obsidian легенда геймдева Фергюс Уркхарт (Feargus Urquhart). В свое время он поработал над Fallout 2, а когда Bethesda купила права на серию, отреагировал негативно: «Сомневаюсь, что Bethesda сможет осчастливить фэнов Fallout». New Vegas выйдет на PC и консолях нового поколения. ■

HALF-LIFE ДО СУДА ДОВЕДЕТ

Half-Life рассорила Valve и Vivendi.

В Activision каждый цент на счету.

Студия Valve Software подала в суд на издательство Activision Blizzard. Создатели шутера Half-Life требуют 424 136 долларов. Activision, в свою очередь, готовит встречный иск, утверждая, что это Valve ей задолжала.

История началась еще в августе 2002 года, когда разработчики «Халфы» подали в суд на Vivendi Universal Games. Причина? Vivendi без разрешения распространяла Half-Life и Counter-Strike: Condition Zero в американских интернет-кафе и за пределами страны. Студия потребовала компенсацию за нарушение авторских прав.

Разбирательство тянулось не один год, но в конце концов Valve отсудила 2 миллиона 392 тысячи долларов. Студия получила около 2 миллионов долларов, а потом Vivendi и Activision образовали издательство Activision Blizzard и платежи прекратились. Оказывается, финансовые эксперты Activision поставили под сомнение судебный вердикт. Они утверждают: авторы Half-Life и так уже получили больше денег, чем следовало. Юристы Activision припугнули Valve: если обратитесь в суд, подадим иск против вас. Похоже, нас ожидает новая судебная эпопея. ■

ТРАНСФОРМЕРЫ ПРОТИВ ЧЕЛОВЕКА-ПАУКА

ХОДЯТ СЛУХИ

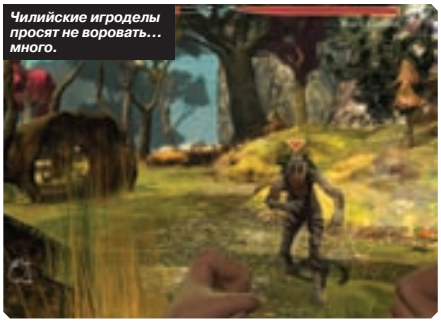
Человек-паук скоро познакомится с движком Prototype.

Оптимус Прайм хочет поиграть.

В Activision любят сиквелы – они, как правило, приносят гарантированную прибыль. Издательство закрепляет за своими студиями разные серии. Так, Neversoft делает Guitar Hero, а Treyarch – Call of Duty и игры о Джеймсе Бонде. По слухам, еще две студии обзавелись «собственными» сериями. Radical Entertainment, чей экшен Prototype выходит 9 июня, получила под свое командование Питера Паркера. Теперь студия станет ежегодно выдавать новые части Spider-Man. Разрабатывать игры будут на движке Prototype, который отлично подходит для отображения приключений Человека-паука. Нужно только добавить паутину и убрать кровь.

High Moon Studios тоже не осталась без «подарка». Говорят, ей достались трансформеры. Глава Activision Бобби Котик (Bobby Kotick) не так давно обмолвился, что компания планирует ежегодно выпускать новые игры, посвященные противостоянию автоботов и десептиконов. Последний на сегодня проект High Moon – экшен The Bourne Conspiracy, и, казалось бы, студия лучше справилась бы с шутерами о Джеймсе Бонде. Однако жизнеописанием агента 007 уже занята Treyarch. Первая игра о трансформерах за авторством High Moon появится не раньше чем через год. В ее основе не фильмы Майкла Бэя (Michael Bay), а анимационные сериалы. ■

РАЗРАБОТЧИКИ ВЗЫВАЮТ К СОВЕСТИ



Чилийские игроделы просят не воровать… много.

Demigod вышла без защиты от копирования.

Посетители многих торрент-трекеров были удивлены, увидев в комментариях к файлу Zeno Clash обращение сотрудника чилийской студии ACE Team: «Я один из разработчиков экшена Zeno Clash. Буду признателен, если вы прочитаете это прежде, чем скачаете файл. Zeno Clash была создана на деньги разработчиков. Мы сможем продолжать делать игры в дальнейшем, только если наш первый проект хорошо продастся. Мы не собираемся бороться с пиратством, но, возможно, вы хотите скачать Zeno Clash, чтобы просто попробовать игру. Если понравится, пожалуйста, купите ее. Поддержите независимых разработчиков». Сотрудники ACE Team уверяют, что их сообщение усовестило многих геймеров. Глядишь, у студии появятся средства на создание Zeno Clash 2.

Пираты подпортили старт и другой игры, не защищенной от копирования стратегии Demigod. На следующий день после релиза свыше 100 тысяч геймеров пытались поиграть в онлайне, но только у 18 тысяч из них была легальная копия. Несмотря на это, издатель считает старт Demigod удачным и уверен, что в будущем продажи будут лучше. ■

Миямото снова в топе.

TOP100 ПО ВЕРСИИ TIME

Братья Сэм и Дэн Хаусеры (Sam & Dan Houser) попали в список 100 самых влиятельных людей в современной индустрии развлечений, составленный журналом Time. Попасть в этот рейтинг – великая честь для любого. Хаузеров, которые вместе пишут сценарии игр серии Grand Theft Auto и руководят Rockstar Games, сравнили с Бальзаком и Диккенсом. Дескать, они так же кропотливо и бережно описывают современность, демонстрируют Америку в разные годы и в разных перспективах. В TOP100 попал и главный креативный ум Nintendo Шигеру Миямото (Shigeru Miyamoto), папа Марио и Зельды. ■

Обама рекламировался в Burnout Paradise.

А ТЕПЕРЬ РЕКЛАМА

В 2006 году Microsoft купила корпорацию Massive Inc., делающую бизнес на рекламе. Разработанная ей технология позволяет размещать и динамично обновлять коммерческую информацию в играх и используется во многих онлайновых ролевках и спортивных проектах. Эксперты считают, что сумма сделки составила от 200 до 400 миллионов долларов. Сейчас в Microsoft, наверное, жалеют о покупке. В компании начато глобальное сокращение (за год планируют уволить 5 тысяч человек). Одними из первых жертв стали сотрудники Massive. Уже треть работников фирмы получили уведомления об увольнении. ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Ян Ливинстоун, пожизненный президент Eidos

Не каждая игра в серии Tomb Raider была выдающейся. Angel of Darkness – не самый приятный эпизод в карьере Лары Крофт. Но, заметьте, Джеймс Бонд в кино продержался уже дольше 40 лет. Не все фильмы о нем были хорошими, однако персонаж по-прежнему нравится людям. Следующая часть Tomb Raider, уверен, удивит многих и оживит франчайз. Люди снова скажут: «Лара, я так тебя люблю!» ■

ММО-ПЛЕЙБОЙ

Компания Playboy Enterprises в очередной раз пытается привлечь внимание геймеров. Посредственный симулятор Хью Хефнера Playboy: The Mansion уже забыт, настало время Playboy Manager. Это онлайновая многопользовательская игра, в которой ты в роли агента подыскиваешь моделей и строишь их карьеры в мире развлечений для взрослых. Главная задача – поселить старлетку в особняке Хефнера. Браузерка Playboy Manager разрабатывается ирландской компанией Jolt Online Gaming. Выход игры намечен на лето. ■

Единственный арт Playboy Manager.

ФАКТ

79

ТЫСЯЧ ДОЛЛАРОВ В ГОД ЗАРАБАТЫВАЕТ СРЕДНЕСТАТИСТИЧЕСКИЙ АМЕРИКАНСКИЙ РАЗРАБОТЧИК ИГР

SYBERIA 3 ВЫЙДЕТ ЧЕРЕЗ ГОД

Кейт Уокер ждет новое приключение.

Непонятно, участвует ли Сокаль в разработке Syberia 3.

1 апреля издательство Microids представило квест Syberia 3. Отличительная черта новой адвенчуры – «перосальщики» и обладатели консоли Playstation 3 смогут проходить игру вместе, помогая друг другу. Многие посчитали анонс шуткой, но спустя пару недель выяснилось: Syberia 3 действительно находится в разработке и выйдет в июне 2010 года. Вот только на PlayStation 3 вряд ли появится, ведь у Microids натянутые отношения с владельцем игровой платформы, компанией Sony.

– Бенуа Сокаль (Benoit Sokal), автор Syberia и Syberia 2, не раз заявлял, что сделает еще один сиквел, только если получит бюджет, достаточный для создания шедевра, – заявила президент Microids Эммануэль Оливер (Emmanuel Olivier). – Сегодня наша компания готова вложить деньги. Но игра высшего класса должна быть мультиплатформенной. Sony же постоянно занимается цензурой. Эта компания не разрешила нам выпустить PS2-версию Syberia и ряд других игр в США.

Глава Microids призвала геймеров требовать, чтобы Sony дала добро на выпуск PS3-версии Syberia 3. О самой игре пока ничего не известно. Непонятно даже, участвует ли Сокаль в разработке. Несколько лет назад он категорично заявил в интервью «РС ИГРАМ»: «Для меня приключения Кейт Уокер закончены». Неужели передумал? ■

ЛАРА КРОФТ УЧИТ ЯПОНСКИЙ

Square выжмет все соки из Tomb Raider.

Вада-сан похвастался продажами «Финалки».

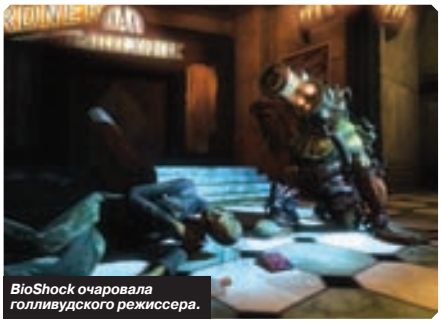
С вершилось – британское издательство Eidos стало подразделением японской компании Square Enix. Сумма сделки составила 120 миллионов долларов. Акции Eidos больше не продают на лондонской бирже, но акционеры очень довольны полученной компенсацией.

Eidos сохранит изрядную долю независимости. Генеральному директору компании Филу Роджерсу (Phil Rogers) не нужно будет отчитываться по поводу каждого принятого решения. Глава Square Enix Еити Вада (Yoichi Wada) поэтично назвал поглощение Eidos «международным браком, который приведет к рождению великих вещей». При этом расчетливый «жених» отметил, что «свадьба» бы не состоялась, если бы он не надеялся вернуть потраченные деньги в течение двух-трех лет. Вероятно, в самое ближайшее время состоятся анонсы очередных частей Tomb Raider, Hitman и Thief (по слухам, вернуться в строй Гаррету помогает студия Eidos Montreal).

Еити Вада также похвастался тиражами игр Square/Eidos:

1) серия Final Fantasy – 85 млн экземпляров;
2) Dragon Quest – 47 млн;
3) Tomb Raider – 30 млн;
4) Kingdom Hearts – 12 млн;
5) Hitman – 8 млн. ■

BIOSHOCK ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ



BioShock очаровала голливудского режиссера.

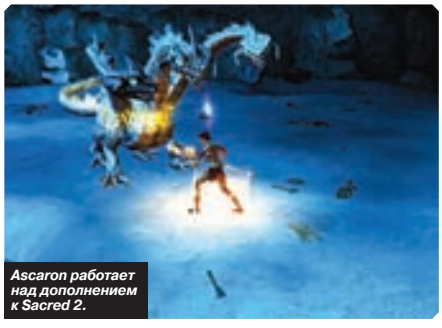
Вербински пока не передумал снимать BioShock.

В прошлой весной режиссер «Пиратов Карибского моря» Гор Вербински (Gore Verbinski) объявил о своем решении экранизировать шутер BioShock. Он, оказывается, случайно познакомился с Кеном Левиным (Ken Levine), идеологом BioShock. Они разговорились, Вербински проникся глубиной замысла и решил во что бы то ни стало экранизировать игру. При этом Гор отметил, что фильм не будет столь масштабным, как «Пираты Карибского моря». Ему, дескать, куда больше импонирует атмосфера и камерность «Бегущего по лезвию бритвы».

Кинокомпания Universal Pictures немедленно купила права на адаптацию BioShock для большого экрана, а сценарий сел писать Джон Логан (John Logan, «Гладиатор», «Последний самурай», «Авиатор»). В 2009 году началась подготовка к съемкам. Однако, когда смету показали боссам киностудии, их пришлось отпаивать валерьянкой. Стоимость «камерного» BioShock составляла около 160 миллионов долларов. В результате проект временно приостановлен, а привлеченные работники переброшены на другие картины. Режиссеру предложили снимать не в Америке, а в Европе, чтобы сэкономить на налогах. Вербински подумывает об Англии. Впрочем, ему постоянно делают интересные предложения (в частности, снять «Пиратов 4»), и не исключено, что «простой» может затянуться. ■

РАЗРАБОТЧИКИ SACRED ОБАНКРОТИЛИСЬ

Sacred 2 разорила Ascaron.



Ascaron работает над дополнением к Sacred 2.

Немецкая студия Ascaron Entertainment, известная тебе по серии ролевых экшенов Sacred, – банкрот. Обычно подобная новость означает конец компании. Однако руководство Ascaron старается не терять оптимизма. Пока оформляется банкротство (к слову, не быстрый процесс), разработчики ведут переговоры о продаже студии с несколькими компаниями. И нам почему-то кажется, что игроделам не дадут пойти по свету.

Ascaron погубила Sacred 2: Fallen Angel. Эта игра находилась в разработке четыре года и сожрала все деньги студии. Учитывая тот факт, что первая часть Sacred разошлась по миру 2-миллионным тиражом, от сиквела ждали хотя бы аналогичных результатов. Однако PC-версия Fallen Angel, вышедшая минувшей осенью, заинтересовала лишь 500 тысяч геймеров. В мае игра появилась на Xbox 360 и PlayStation 3. Станет ли она консольным хитом, покажет время, но шансы невелики.

Несмотря на запущенную процедуру банкротства, руководство Ascaron не спешит увольнять сотрудников. Студия трудится над дополнением к PC-версии Sacred 2. Также начата работа над третьей частью. ■

Фильм будет продолжением игры Wheelman.

ДИЗЕЛЬ СНОВА С НАМИ

Когда в 2006 году издательство Midway анонсировало гоночный экшен Wheelman с Вином Дизелем (Vin Diesel) в главной роли, было объявлено, что одновременно с игрой выйдет и фильм. Права на экранизацию получила кинокомпания Paramount Pictures (у нее и у Midway был один владелец). Однако потом ситуация изменилась, и кинопроект забуксовал. Сейчас же, после оглушительного успеха «Форсажа 4», Paramount заторопилась с «Водилой». В режиссерское кресло усадили Джона Синглтона (John Singleton), снявшего «Форсаж 2». Сценарий фильма уже написан, Вин Дизель готов сниматься. Мотор! ■

Пираты задержали релиз Battlefield 1943 на PC.

ВИНОВАТЫ ПИРАТЫ

Многопользовательский шутер Battlefield 1943 выйдет в июне. Но – о, ужас! – только на консолях. PC-версия игры появится лишь в сентябре. Несложно понять возмущение тысяч геймеров: Battlefield долгое время была исключительно компьютерной серией. Измена, господа! Впрочем, издатель думает не об исторических корнях, а о выгоде. И в Electronic Arts прекрасно знают: как только Battlefield 1943 появится на PC, тут же возникнет миллион серверов, на которых будут играть обладатели «пиратки». Удиви «электроников» – в сентябре скачай лицензионную версию. Цена – 15 баксов. ■

Автор:
Виктор «Prozed» Бардовский

LUq, Neo и Taz – основная ударная сила нового состава Wicked Gaming.

EX-MYM СТАНОВИТСЯ WICKED

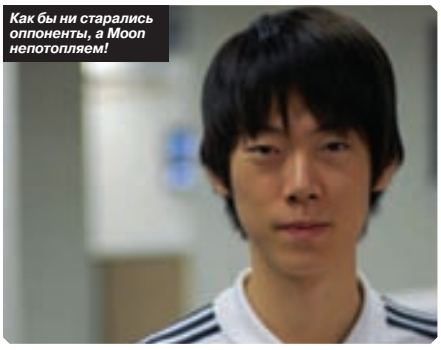
В Сети долго гадали, к кому подадутся игроки недавно распущенного состава Meet Your Makers. И вот после двух месяцев ожидания стало известно, что бывшие члены MYM всем составом переходят под крыло небезызвестной немецкой организации Wicked Gaming. Напомним, что она известна прежде всего успехами на мировой арене – в 2006–2008 годах польские игроки MYM всколыхнули мировой киберспорт серией побед на крупнейших турнирах, включая World Cyber Games 2006. Вот что заявил ее капитан Taz: «После двух восхитительных месяцев без организации мы решили присоединиться к Wicked. Я очень надеюсь, что это начало отличного союза и новая эра для нашей команды. Мы снова голодны до побед, находимся в хорошей форме и жаждем достичь много». ■

Grubby (слева) и ToD (справа) были лучшими друзьями и часто вместе побеждали в турнирах. И только корейцы могли их остановить.

TOD УХОДИТ НА ПОКОЙ

Стало известно, что один из самых успешных европейских игроков в Warcraft 3 – француз ToD завершает свою киберспортивную карьеру. Француз прославился прежде всего благодаря победам на таких турнирах, как CPL Summer 2005, WEG Masters 2006, Extreme Masters 2007, Blizzard Worldwide International 2007 и еще около 100 различных турниров. Решение об «отставке» ToD принял после того, как клан Wicked, за который он выступал в последнее время, потерял почти всех игроков своего Warcraft-подразделения. Игрок не жалеет о том, что выбрал в свое время путь киберспортсмена, и единственное, чего он так и не смог достичь, – это чемпионский титул World Cyber Games. Теперь ToD решил заняться собой – записаться в спортзал, начать изучать боевые искусства и вообще больше времени посвящать самосовершенствованию. ■

G7 ОПЯТЬ СЧИТАЕТ



Как бы ни старались оппоненты, а Moon непотопляем!

Fnatic вновь короли классический «контры».

Одна из самых знаменитых геймерских организаций мира – G7, более известная как «Большая семерка», обнародовала свой собственный рейтинг профессиональных киберспортсменов в центральных дисциплинах Counter-Strike 1.6 и Warcraft 3: The Frozen Throne.

В стане стратегов произошли серьезные изменения после недавно завершившегося турнира ESWC Masters of Cheonan, хотя лидирующей позиции корейца Moon они и не затронули. А вот на втором месте рейтинга теперь находится еще один корейский мастер – Lyn. Свое повышение он заслужил после того, как завоевал серебряную медаль ESWC. Третье место занял китаец Sky, которого как раз пододвинул Lyn. Самый головокружительный взлет на счету испанца Lucifron – он благодаря победе на все том же ESWC взлетел аж на 17 позиций и теперь занимает восьмую строчку. Лучший из россиян – Happy удостоился лишь 11-й позиции.

Среди мастеров Counter-Strike изменений меньше. Первое место теперь вновь занимает шведская пятерка Fnatic, а бывшие лидеры – mTw скатились на второе место. Российские атлеты в рейтинг не попали.

Результаты EMS Season 4 Quali по FIFA 09
1-е место – Moon (Корея)
2-е место – Lyn (Корея)
3-е место – Sky (Китай)

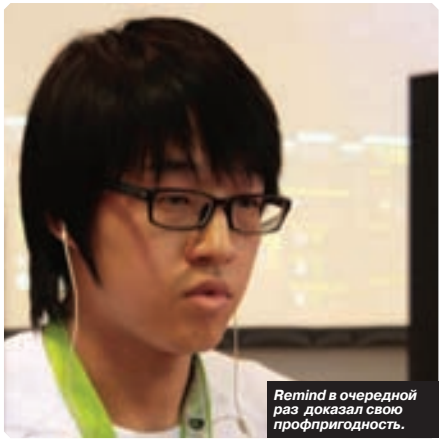
Рейтинг G7 Teams по Counter-Strike 1.6
1-е место – Fnatic (Швеция)
2-е место – mTw (Дания)
3-е место – SK-Gaming (Швеция) ■

ZOTAZ #84. РОЖДЕНИЕ ЗВЕЗДЫ?

Закончился очередной турнир из серии Zotac Cup, который, несмотря на скромный призовой фонд в 100 евро, собрал огромное количество именитых игроков в Warcraft 3: The Frozen Throne со всего мира. В турнирной сетке были замечены: Ciara (Дания), Multick (Россия), Rotterdam (Голландия), Remind (Корея), Focus (Корея), Michael (Корея), Rob (Россия), Hot (Украина), Elfittaja (Финляндия), а также малоизвестный российский стратег Savior. Не случайно Savior выделен из списка матерых профессионалов, ведь именно с ним связана главная сенсация 84-го кубка Zotac. На стадии четвертьфинала новичок смог не просто сыграть на равных, но и победить самого Focus! Давненько отечественные стратеги не могли похвастаться победой над корейскими профессионалами. Сенсация, по-другому и не скажешь. Однако недолго музыка играла – уже в следующем туре российскому «выскочке» выпала честь потягаться с другим корейским атлетом – Remind, который без труда разобрался с Savior.

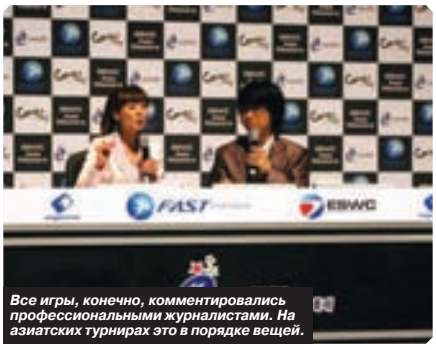
Финал турнира опять получился чисто корейским – Remind небезуспешно противостоял Space, который даже смог одолеть своего земляка дважды. Но этого оказалось мало, ведь для победы необходимо было три «взятых» карты, и Remind справился с этой задачей куда лучше.

Победители AvalonOnline по Warcraft 3: TFT
1-е место – Remind (Корея)
2-е место – Space (Корея)
3-4-е место – HoT (Украина)/Savior (Россия) ■



Remind в очередной раз доказал свою профпригодность.

ESWC MASTERS 2009



Все игры, конечно, комментировались профессиональными журналистами. На азиатских турнирах это в порядке вещей.

SK-Gaming опять только вторая. Пока состав Fnatic остается таким, как на этом турнире, ловить SK нечего.

Несмотря на противоречивую информацию относительно дальнейшей судьбы такого замечательного праздника киберспорта, как Electronic Sports World Cup, а проще говоря ESWC, он состоялся в Чонане, Южная Корея. Правда, в формате Masters, то есть строго по приглашениям. Но это отнюдь не испортило сам фестиваль – таких жарких разборок мы давно не видели, главный приз был уж больно хорош. В номинации Counter-Strike 1.6 победителям доставалось 20 тысяч долларов, а лучшего среди профессиональных игроков в Warcraft 3: The Frozen Throne ждали 10 тысяч долларов.

Основным блюдом ESWC 2009 стал Counter-Strike 1.6. На турнире собрались все звезды мировой «контры»: WE Made Fox (Корея), Evil Geniuses (Канада), wNv (Китай), Mousesports (Германия), SK-Gaming (Швеция), Fnatic (Швеция), mTw (Дания) и многие другие. Отечественные профессионалы, как всегда, турнир проигнорировали. В итоге полуфинальные пары выглядели следующим образом: SK-Gaming против Alchemists и Fnatic против mTw. В принципе, ничего неожиданного, кроме блистательного выступления пятерки Alchemists из Норвегии. Конечно, в матче против SK-Gaming шансов у них не было. Счета 16:3 на de_train и 16:7 на de_inferno говорят сами за себя. Одной удачи для победы над SK-Gaming мало. Второй полуфинальный поединок обещал быть намного более интересным, ведь и Mousesports, и Fnatic всегда показывали впечатляющие результаты. Однако на этот раз матч закончился быстро со счетом 2:0 по картам в пользу шведов. Таким образом, финал опять получился чисто шведским – SK-Gaming против Fnatic. Но напряженных баталий не было – 16:6 на de_inferno и 16:9 на de_train в пользу Fnatic. В матче за третье место Mousesports легко переиграли Alchemists со счетом 2:0 по картам.

Турнир по Wacrraft 3: TFT получился не менее представительным: Grubby (Голландия), Happy (Россия), Fly100% (Китай), Soccer (Корея), Moon (Корея), TeD (Китай), WhO (Корея), Th000 (Китай), Sky (Китай), Lucifron (Испания), Xlord (Германия), Lyn (Корея). От такого скопления звезд даже в глазах рябит! Итоговая четверка победителей вопреки ожиданиям оказалось интернациональной, а не корейской. Золотую медаль в итоге примерил Lucifron, который сенсационно переиграл в финале Lyn. Правда, кореец после турнира жаловался, что все произошло из-за того, что записи его матчей с группового этапа слишком рано попали в интернет и испанец просто успел изучить все его новаторские стратегии, но... победителей не судят. В матче за третье место доблестно сражался наш с вами соотечественник Happy, однако он не сумел одолеть своего китайского соперника Fly100% и в итоге стал лишь четвертым.

Результаты ESWC Masters 2009 по Counter-Strike 1.6

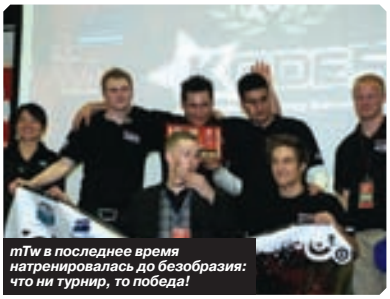
1-е место – Fnatic (Швеция), $20 000
2-е место – SK-Gaming (Швеция), $7000
3-е место – Mousesports (Германия), $3000

Результаты ESWC Masters 2009 по Warceafr 3: TFT

1-е место – Lucifron (Испания), $10 000
2-е место – Lyn (Корея), $4000
3-е место – Fly100% (Китай), $1000

Team Fnatic – и все-таки она лучшая!

Игровая зона. Чужие здесь не ходят!


mTw в последнее время натренировалась до безобразия: что ни турнир, то победа!

ФИНАЛ EPS

Завершилась финальная стадия ESL Pro Series, или EPS, по Counter-Strike 1.6. Этот турнир, который изначально был простой интернет-лигой, на этот раз получил достаточно внушительный призовой фонд – 24 тысячи евро, и команды сражались за него не по интернету, а на LAN. В финальную часть турнира прошли Fnatic (Швеция), mTw (Дания), Lemondogs (Швеция) и PlayZeek (Дания). В итоге ожидаемо в финале встретились Fnatic и mTw, но на этот раз удача была на стороне датчан и они увезли домой главный приз – 7500 евро. «Фнатики» довольствовались 5000 евро. В матче за третье место сильнее оказалась Lemondogs, которая переиграла PlayZeek со счетом 2:0 по картам.

После устранения бага Silent jump некоторые «подсадки» на уровнях перестали быть бесшумными.

SILENT RUN БОЛЬШЕ НЕТ

Разработчики из Valve наконец вняли молитвам организаторов турниров по Counter-Strike самого разного уровня. Был выпущен патч, исправляющий так называемый Silent run, то есть бешумное перемещение по карте при помощи прыжков. Впервые этот баг игры был открыт в России, поэтому во всем мире он известен как Russian jump. От него страдали все: как организаторы, которым приходилось рассматривать сотни жалоб на использование злополучного бага, так и сами игроки, которые настолько привыкли к нему, что делали его на автомате, а их потом за это наказывали. Теперь при прыжке слышен звук шагов, однако в итоге некоторые «подсадки» на уровнях перестали быть бесшумными. В общем, где-то прибыло, а где-то убыло.

За чартами присматривал:
Иван Гусев

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ В АПРЕЛЕ 2009 ГОДА

12–18 АПРЕЛЯ

Название игры	Издатель
1. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
2. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
3. Demigod	Stardock
4. Company of Heroes: Tales of Valor	THQ
5. Empire: Total War	Sega
6. Left 4 Dead	Electronic Arts
7. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
8. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
9. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
10. Spore	Electronic Arts

19–25 АПРЕЛЯ

Название игры	Издатель
1. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
2. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
3. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
4. Left 4 Dead	Electronic Arts
5. Empire: Total War	Sega
6. Demigod	Stardock
7. Company of Heroes: Tales of Valor	THQ
8. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
9. Spore	Electronic Arts
10. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ В АПРЕЛЕ – МАЕ 2009 ГОДА

29 АПРЕЛЯ – 2 МАЯ

Название игры	Издатель
1. Football Manager 2009	Sega
2. Empire: Total War	Sega
3. Warhammer 40.000: Dawn of War 2	THQ
4. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
5. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
6. Company of Heroes: Tales of Valor	THQ
7. Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts
8. Fallout 3	Bethesda Softworks
9. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
10. Spore	Electronic Arts

3–9 МАЯ

Название игры	Издатель
1. Football Manager 2009	Sega
2. Empire: Total War	Sega
3. Warhammer 40.000: Dawn of War 2	THQ
4. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
5. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
6. Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts
7. Fallout 3	Bethesda Softworks
8. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
9. Company of Heroes: Tales of Valor	THQ
10. Spore	Electronic Arts

Знаете, почему одни и те же игры месяц за месяцем держатся в TOP10? Ну да, прежде всего это популярные, качественные игры. Но в то же время это еще и… дешевые игры! Да-да, цена сильно влияет на позицию в рейтинге. Возьмем, к примеру, десятку самых покупаемых в Америке игр за 12–18 апреля. Только два проекта в чарте продаются за полную цену – 50 долларов. Это Empire: Total War и Spore. Все остальные игры стоят меньше, причем даже новинки. Demigod отдают за 39 баксов. На 100 центов меньше просят за World Of Warcraft: Wrath of the Lich King. Дополнение Company of Heroes: Tales of Valor и зомби-шутер Left 4 Dead продают за 29 долларов. За двадцатку можно купить The Sims 2 Double Deluxe.

Как видишь, американцы умеют считать деньги. И зря российские противники повышения цен на электронные развлечения заявляют, что за океаном игры стоят дороже, чем у нас, но зато там зарплаты совсем другие и уровень жизни выше. Американцы вынуждены выбирать, что покупать в первую очередь, или ждать, пока снизится цена. 50 баксов – это и для них накладно. Так что, друзья, не качайте пиратки гигабайтами, а учитесь быть разборчивыми.

Кстати о пиратстве. Порадовал неплохой старт Demigod в Америке. Игра вышла не обремененная защитой от копирования – такова принципиальная позиция издателя. К счастью, многие геймеры предпочли купить легальную копию, а не скачать с торрент-трекеров.

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

ИЮНЬ – АВГУСТ 2009 ГОДА

Название	Жанр	Дата выхода
Aion: Tower of Eternity	MMORPG	III квартал 2009
Anno 1404	Strategy	26 июня 2009
ArmA 2	FPS	26 июня 2009
Batman: Arkham Asylum	**Action**	**Август 2009**
Battlefield 1943	**FPS**	**III квартал 2009**
Battlefield Heroes	**FPS**	**Лето 2009**
Bionic Commando	Action	28 июля 2009
Blood Bowl	Sports	III квартал 2009
Call of Juarez: Bound in Blood	FPS	30 июня 2009
Champions Online	MMORPG	14 июля 2009
G-Force	Action	21 июля 2009
Ghostbusters: The Video Game	Action	16 июня 2009
Guitar Hero World Tour	Simulation	III квартал 2009
Damnation	Action	Лето 2009
Divinity 2: Ego Draconis	RPG	Лето 2009
Dungeon Hero	Action/RPG	III квартал 2009
FUEL	Racing	II квартал 2009
Jumpgate Evolution	Simulation	16 июня 2009
Just Cause 2	Action	III квартал 2009
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Action	29 июня 2009
Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Action	30 июня 2009

Название	Жанр	Дата выхода
Nancy Drew: Ransom of the Seven Ships	Adventure	14 июля 2009
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	**FPS**	**III квартал 2009**
Overlord 2	Action	23 июня 2009
Prototype	**Action**	**9 июня 2009**
Rail Simulator 2: RailWorks	Strategy	12 июня 2009
Red Faction: Guerrilla	**Action**	**2 июня 2009**
Return to Mysterious Island 2	Adventure	Июнь 2009
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper	Adventure	II квартал 2009
Simon the Sorcerer: Who'd Even Want Contact?!	Adventure	Лето 2009
Spore: Galactic Adventures	Simulation	23 июня 2009
Street Fighter 4	**Fighting**	**30 июня 2009**
The Sims 3	**Simulation**	**2 июня 2009**
Transformers: Revenge of the Fallen	Action	23 июня 2009
Ultima Online: Stygian Abyss	MMORPG	Лето 2009
Up	Action	II квартал 2009
Virtua Tennis 2009	Simulation	III квартал 2009
Wallace & Gromit's Grand Adventures, Episode 3: Muzzled!	Adventure	23 июня 2009
Wallace & Gromit's Grand Adventures, Episode 4: The Bogey Man	Adventure	31 июля 2009
Wolfenstein	**FPS**	**28 июля 2009**

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

ИЮНЬ – АВГУСТ 2009 ГОДА

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	II квартал 2009
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	II квартал 2009
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	II квартал 2009
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	I квартал 2010
Majesty 2. The Fantasy Kingdom Sim	1C: Ino-Co	1C	Strategy	Лето 2009
Order of War. Освобождение	Wargaming.net	Новый Диск	Strategy	III квартал 20091C
Postal 3	Акелла/Running With Scissors	Акелла	Action	III квартал 2009
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	GSC Game World	GSC Game World	FPS	III квартал 2009
U-WARS	Биарт	Новый Диск	Action	2009
Аллоды Онлайн	Nival Online	Nival Online	MMORPG	III квартал 2009
Архивы НКВД: Охота на фюрера. Операция «Бункер»	SPLine	Акелла	Adventure	III квартал 2009
Атлантида	World Forge	Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2009
Евгений Онегин	Dreamlore Games	Акелла	Adventure	II квартал 2009
Империя: Смутное время	Lesta Studio	1C	Strategy	II квартал 2009
Князь 3: Новая династия	1C	1C	RPG	2009
Мародер	Апейрон	Бука	Strategy/RPG	II квартал 2009
Предтечи	Deep Shadows	Руссобит-М/Play Ten	FPS	II квартал 2009
Приключения капитана Блада	1C: Морской Волк	1C	Action/RPG	2009
Тургор. Голос цвета	Ice-pick Lodge	Новый Диск	Action	II квартал 2009
Черные бушлаты	1C	1C	Strategy	II квартал 2009
Уличный гонщик 2	IRS Games	Акелла	Racing	II квартал 2009

ЗА РАЗНИЦУ МЕЖДУ НАМЕЧЕННЫМИ И РЕАЛЬНЫМИ ДАТАМИ РЕЛИЗОВ РЕДАКЦИЯ ОТВЕТСТВЕННОСТИ НЕ НЕСЕТ

Автор:
Иван Гусев

КАЛЕНДАРЬ

СОБЫТИЯ ИГРОВОГО МИРА В ИЮНЕ 2009

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
1	2 **ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА E3** Выставка E3 снова меняет формат: расширяется и становится более яркой, чем в прошлые два года. Говорят, опять появятся модели…		4	5 **…И ПРИШЛИ СИМЫ** В Европе выходит The Sims 3 – игра, которой эксперты пророчат сумасшедшие продажи. Вся Америка увешана рекламой.		
8	9 **ПРОТОТИП ПРОТОТИПОВИЧ** Activision выпускает разрекламированный экшен Prototype. Рекламные ролики впечатляли. Надеемся, обойдется без неприятных сюрпризов.		12	13	14	
15	16 **WHO YOU GONNA CALL?** Охотников за привидениями, конечно! Экшен Ghostbusters: The Video Game снова объединил актерскую команду знаменитого фильма.		19 **ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ «КОНТРЫ»** В этот день в 1999 году Мин Ли и Джесс Клифф выпустили мод Counter-Strike для шутера Half-Life. Слышал о таком?			
22 **ГИМН КИБЕРПАНКУ** Девять лет назад британское издательство Eidos выпустило киберпанк-экшен Deus Ex. Сейчас компания разрабатывает третью часть.	23	24 **ТРАНСФОРМИРУЕМСЯ!** В кинотеатрах начинают показывать блокбастер «Трансформеры. Месть падших». Игра по мотивам, само собой, тоже имеется.		27	28	
29 **И СНОВА DIABLO** В 2000 году компания Blizzard выпустила ролевой экшен Diablo 2, лучшую «монстромясорубку» в истории человечества.						

10 ФАКТОВ,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1

За время существования экшен-серии Tomb Raider в роли Лары Крофт побывали семь моделей. Самой младшей «расхитительницей гробниц» стала англичанка Люси Кларксон (Lucy Clarkson). Издательство Eidos наняло ее в 17-летнем возрасте. ■

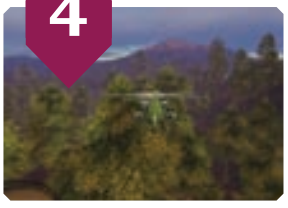
2

Первая попытка сделать Fallout 3 окончилась неудачно. Black Isle Studios прекратила разработку в конце 2003 года. О чем была игра? Братство стали вело войну против Новой калифорнийской республики, а безумный ученый Виктор Преспер пытался нанести ядерный удар по планете. ■

3

Tom Clancy's Ghost Recon 2 задела национальную гордость корейцев. Игра, посвященная войне Южной и Северной Кореи, была запрещена в обеих странах. «Американцы демонстрируют свое негативное отношение. Если начнется война, их ждет только поражение», – писали северокорейские газеты. ■

4

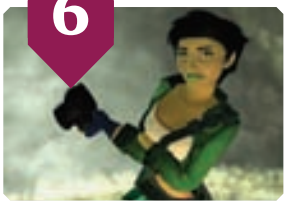


Шутер S.T.A.L.K.E.R. был официально анонсирован в 2001 году. Тогда он назывался Oblivion Lost. Действие игры разворачивалось в далеком будущем. Сюжет крутился вокруг порталов, позволяющих путешествия в невиданные миры. Как здорово, что GSC Game World переработала концепцию игры. ■

5

Super Mario Bros. Theme считается самой известной игровой мелодией. Пол Маккартни (Paul McCartney) как-то раз встретился с автором композиции Кодзи Кондо (Koji Kondo) и тут же напел мотивчик. В американском хит-параде рингтонов она держится в первой десятке уже дольше четырех лет! ■

6



Французский игродел Мишель Ансель (Michel Ancel), создатель замечательной аркады Beyond Good & Evil, сначала сделал главную героиню игры Джейд сногсшибательной красавицей. Однако потом перерисовал героиню, посчитав, что за внешностью геймеры не разглядят ее богатый внутренний мир. ■

7

В начале 2006 года Ассоциация развития американских индейцев выступила против ковбойского экшена Gun. Коренное население Америки возмутил тот факт, что в игре убивают сотни апачей и разрешено (и даже нужно – по условиям некоторых миссий) снимать скальпы с индейцев. ■

8

Мини-игру, спрятанную в Grand Theft Auto: San Andreas, обнаружил голландский моддер Патрик Вильденборг (Patrick Wildenborg). Он изменил 1 байт в файле main.scm и открыл доступ к запрещенному контенту. Разгоревшийся скандал принес издателю убыток в размере 100 миллионов долларов. ■

9

По данным издательства Electronic Arts, электронные развлечения скрашивают досуг 90 процентов тинейджеров-парней и лишь 40 процентов девушек 13–19 лет. Представители EA с грустью констатируют: если бы эту проблему удалось решить, продажи выросли бы как минимум на миллиард долларов. ■

10

Бельгийский гейм-гуру Бенуа Сокаль (Benoit Sokal) абсолютно серьезно уверяет, что куда больше, чем игры, он любит... рыбалку. «Есть такой способ рыбалки – ужение нахлыстом. Я его обожаю, – говорит Сокаль. – Я могу проделать дорогу в несколько миль, чтобы найти место для рыбалки». ■

Автор:
Виктор «Prozed» Бардовский

Призеры Сайд-турнира по Gears of War 2.

Эстафету перехватил Виктор Бардовский, ответственный за мероприятие в целом.

GAMES FEST APRIL 2009

КИБЕРСПОРТ, ДОСТУПНЫЙ КАЖДОМУ

18–19 апреля 2009 года в лучшем столичном игровом центре 4GAME прошел очередной турнир серии Games Fest от компании Electronic Arts. По сравнению с ноябрьским фестивалем список турнирных дисциплин увеличился – добавились FIFA 09 для любителей и профессионалов раздельно, Need for Speed Undercover, Red Alert 3, а также первый отечественный турнир по Battleforge. Помимо главных дисциплин были проведены состязания в FIFA 09, Street Fighter 4 и Gears of War 2 на консолях Xbox 360. Основные принципы Games Fest остались неизменными: участие во всех турнирах бесплатное, до 16 призовых мест в одной дисциплине, разделение любителей и профессионалов, шоу-программа и опытная судейская бригада Федерации компьютерного спорта Москвы. Все это помогло собрать почти 500 геймеров со всей России. Кроме того, благодаря партнерам турнира – компаниям Kingston Technology и Microsoft призовой фонд составил внушительные 300 тысяч рублей.

НА ЗЕЛЕНОМ ВИРТУАЛЬНОМ ГАЗОНЕ

Главным блюдом апрельского фестиваля традиционно стал турнир по FIFA 09 для любителей и профессионалов. В предыдущий раз список профессионалов состоял из 32 специально приглашенных звезд отечественного виртуального футбола, и попасть в него могли только маститые игроки, уже завоевавшие признание российских геймеров. Эту несправедливость на апрельском турнире решено было устранить. Отборочные к Games Fest April 2009 по FIFA 09 прошли в шести городах России: Курске, Екатеринбурге, Санкт-Петербурге, Казани, Воронеже и Краснодаре. Главным призом каждого отборочного этапа стала оплаченная поездка в Москву на Games Fest и квота в турнире профессионалов. Таким образом российские региональные звезды получили возможность показать столичным франтам, где раки зимуют. Однако реализовать это в полной мере не получилось – уж больно умелые в Москве и Санкт-Петербурге спортсмены. В итоге в полуфинале встретились Kalinichenko с Xaxotun и Pika со Smile. Оба матча получились очень напряженными: Kalinichenko и Pika одолели своих оппонентов с минимальным преимуществом. Финальная битва получилась не менее напряженной, однако Kalinichenko не выдержал прессинга и вновь остановился в шаге от победы, а довольный Pika заполучил желанный кубок и 10 тысяч рублей.

Не менее напряженные разборки творились в турнире любителей. Уже в который раз в призовой тройке новые лица. Не было еще случая, чтобы один и тот же человек два раза подряд входил в тройку лучших. Скорее всего, это вызвано тем, что в соревнованиях принимает участие огромное количество людей – не менее 180 человек. Прорваться через такой жесткий отбор к вершине способен только матерый профессионал, но таковые уже играют в отдельном турнире. В итоге финалистами этого сезона стали Terstars, Casual1989 и Chikist, которые заняли первое, второе и третье места соответственно. Финальный матч Terstars с Chikist закончился с нефутбольным счетом 8:3 (за два матча), а вот суперфинальное сражение все того же Terstars с Casual1989 вызвало немало сердечных приступов у находящихся в зале и смотревших матч через интернет: за все время матча мяч оказался в сетке ворот лишь единожды. В тот день удача была на стороне Terstars.

КРАСНАЯ ЖАРА

Отдельный день фестиваля был посвящен исключительно турнирам по Red Alert 3 и Need for Speed Undercover. Эти игры вышли достаточно давно, но не были забыты разработчиками.

Соревнования по Red Alert 3 собрали под одной крышей всех самых именитых стратегов России. Казалось бы, результат турнира можно предсказать заранее: снова победят представители команды RoX – Izixhidi и neTpoBu4 (на турнире скрывавшийся под псевдонимом Fan). Но не тут-то было – в призовую тройку не попал ни тот ни другой. Зато в число призеров затесался небезызвестный профессиональный игрок в StarCraft Notforu. Серия Command & Conquer полюбилась ему после ноябрьского Games Fest, в котором он участвовал в турнире звезд и на котором небезуспешно представлял отечественную школу StarCraft. С тех пор он частый гость на турнирах по C&C. На этот раз ему досталась бронзовая медаль, а вперед он пропустил сразу двух игроков, ранее не показывавших столь высоких результатов, – Coolek и Шкипера. Последний вообще стал открытием турнира – он занял первое место, не оставив ни единого шансы своим соперникам. Но и заслуги Coolek достойны уважения – он прекрасный стратег и в будущем может стать гордостью отечественного C&C-движения.

Соревнования по Need for Speed собрали рекордное количество участников. Более 50 геймеров со всей России решили попробовать свои силы в турнире, названном именем сильнейшей российской команды USSR. Именно представители этой коман-

Pipka – четвертое место турнира любителей.

ды и оккупировали две верхние строчки итогового рейтинга – MrRaser и Oden заняли первое и второе места соответственно. Но это не столь интересно, ведь третье место досталось молодому дарованию Lazy Boy, который впервые выступал на таком высоком уровне. В первый раз он сыграл в NFS по Сети на осеннем Games Fest. Тогда он не смог победить и поставил перед собой цель во что бы то ни стало войти в призовую тройку на будущем турнире. Так и получилось – в схватке за третье место он заставил глотать пыль достаточно опытного гонщика Hicks. Именно благодаря таким целеустремленным геймерам Россия всегда побеждала на мировых турнирах, и MrRaser, победитель World Cyber Games 2008 по Need for Speed ProStreet, когда-то был точно таким же. Возможно, мы увидели рождение новой звезды.

ОСОБНЯКОМ ОТ ВСЕХ

Отдельным пунктом программы выступал турнир по Battleforge. Игра сколь неординарная, столь же и интересная. Стратегия в реальном времени, основанная на принципах игры Magic the Gathering, – необычное сочетание, не правда ли? Всего было 32 участника, которые прошли предварительную регистрацию. Результат соревнований не взялся бы предугадать даже самый опытный букмекер, ведь игра только что вышла и будущим чемпионам еще только предстоит себя проявить. По итогам Games Fest April 2009 можно с уверенностью сказать, что сообщество игры уже возникло, внутри него появились первые звезды, у которых есть задатки будущих чемпионов. Одним из них является Gluk, который за небольшое время, прошедшее с момента выхода игры, успел собрать себе такую колоду, что мало не покажется. В финале он разделался с… MrRaser! Да, известного гонщика зацепила игра, и он тренировался перед фестивалем не в NFS, а в Battleforge! Но и этого оказалось мало – мощь колоды Gluk оказалась слишком большой. Бронзовым призером стал Alexeiv, также большой поклонник Battleforge.

ПОДВОДЯ ИТОГИ

Games Fest April 2009 удался. Мероприятие такого уровня с бесплатным участием и призовым фондом около 10 тысячи долларов для России редкость. Но организаторы не собираются останавливаться на достигнутом: грядущий сезон состоится осенью и будет посвящен выходу новейшей части Need for Speed SHIFT. Отборочные к турниру по FIFA 09 среди профессионалов пройдут уже не в шести, а в 16 городах, а количество участников турнира профессионалов возрастет. Но все это ожидает нас осенью, хотя многие начали готовиться уже сейчас. Ведь корона первого в России чемпиона по NFS Shift пока никому не принадлежит, а вписать свое имя в историю хотят многие.

Результаты турнира EA Sports PinCho Cup по FIFA 09 (любители)
1-е место – Terstart, 10 000 рублей + кубок + призы от Kingston Technology
2-е место – Casual1989, 7000 рублей + призы от Kingston Technology
3-е место – Chikist, 4000 рублей + призы от Kingston Technology
4-е место – Pipka, 2000 рублей
5-8-е места – Termitoz, Fate, Becks, technoGenok, по 1000 рублей
9-16-е места – Adept, Labamby4a, SpitLiverpool, Frol, technoZRus11, Frey, Shadows, Monya, по 500 рублей

Результаты турнира EA Sports PinCho Cup по FIFA 09 (профессионалы)
1-е место – Pika, 10 000 рублей + кубок + призы от Kingston Technology
2-е место – Kalinichenko, 7000 рублей + призы от Kingston Technology
3-е место – Ned, 4000 рублей + призы от Kingston Technology

Результаты турнира EA USSR Cup по Need for Speed Undercover
1-е место – MrRaser, 10 000 рублей + кубок + призы от Kingston Technology
2-е место – Oden, 7000 рублей + призы от Kingston Technology
3-е место – Lazy Boy, 4000 рублей + призы от Kingston Technology

Результаты турнира EA Red Cup по Red Alert 3
1-е место – Шкипер, 7500 рублей + кубок + призы от Kingston Technology
2-е место – Coolek, 5000 рублей + призы от Kingston Technology
3-е место – Notforu, 3000 рублей + призы от Kingston Technology
4-е место – Fan, 1500 рублей
5-8-е место – DenFrizer, Man, Izixhidi, Adrenalin4400, по 500 рублей

Результаты турнира EA Skylord Cup по Battleforge
1-е место – Gluk, 10 000 рублей + кубок + призы от Kingston Technology
2-е место – MrRaser, 5000 рублей + призы от Kingston Technology
3-е место – Alexeiv, 3000 рублей + призы от Kingston Technology
4-е место – Soon, 2000 рублей

Вид со сцены. Здесь сидят только самые маститые игроки.

Автор:
Роман Епишин

НЕВОЗМОЖНОЕ ВОЗМОЖНО?

СВЕТЛОЕ ЗАВТРА ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Дорогая видеокарта, мощный многоядерный процессор, гигабайты оперативной памяти – все это необходимо современному игроку для запуска новейших проектов. В качестве альтернативы можно использовать консоль последнего поколения, однако она тоже обойдется не в одну сотню долларов. Но представь, что не за горами светлое будущее, когда для виртуальных приключений в фотореалистичном мире ни навороченный компьютер, ни дорогая приставка не понадобятся. В этом году сразу три компании обрисовали такую перспективу. Наиболее подробную и основательную презентацию подготовила Rearden LLC, представившая на конференции разработчиков игр в Сан-Франциско свою службу OnLive. Вслед за ней Gaikai B.V. рассекретила сервис Gaikai, а чуть раньше, в январе, появились первые сведения о службе OTOY от компании JulesWorld LLC. Что же конкретно они предлагают?

Презентация OnLive на GDC.

Принцип работы «облачных вычислений» в виде простенькой схемы.

ОБЛАЧНЫЕ ИГРЫ

В основе всех трех проектов лежит один и тот же принцип, который по аналогии с Video on Demand можно назвать Games on Demand («Игры по запросу»). Просмотр роликов без их загрузки на жесткий диск сегодня обычное дело. По такой схеме работает крупнейший портал YouTube, а также GameTrailers.com и сотни других сайтов. Особенность этого подхода заключается в том, что пользователь получает только «конечный продукт», то есть видеосигнал. Ему не нужно скачивать на компьютер файл и устанавливать специальную программу для его просмотра. Все, что требуется, – это подключение к Сети. Такая технология называется «облачными вычислениями» (Cloud Computing), где в роли облака выступает сеть интернет, как бы скрывающая от пользователя все лишние технические детали. Для лучшего понимания представь, что ты покупаешь кофе в автомате: скармливаешь ему купюру и получаешь порцию бодрящего напитка. Понятно, что она появляется не из воздуха – где-то внутри специальный механизм выплевывает стаканчик, насыпает в него растворимый порошок и наливает воду. Но ты всего этого не видишь и в процессе приготовления никак не участвуешь – только платишь и забираешь готовый продукт. Создатели OnLive, Gaikai и OTOY предлагают использовать в играх ту же схему. Теоретически этот подход может перевернуть с ног на голову всю сферу электронных развлечений да и компьютерную индустрию в целом. Ведь если дело выгорит, у поклонников игр пропадет необходимость в регулярном обновлении «железа» и в покупке дорогостоящих современных консолей. Для погружения в самый зрелищный блокбастер им понадобится лишь старенький мамин компьютер, на котором она держала кулинарные рецепты, и высокоскоростное подключение к Сети. Сама же игра будет храниться и запускаться на удаленном сервере, отвечающем всем технологическим требованиям времени – за этим проследят организаторы службы. В итоге такие понятия, как «системные требования», «патчи», «апгрейды», «проверка подлинности диска» и «пиратская версия», для рядового игрока навсегда останутся в прошлом. Но возможно ли это?

ONLIVE – НА ПИКЕ ТЕХНОЛОГИЙ

Создатели вышеназванных сервисов в один голос твердят «да», но более-менее внятную схему работы службы на момент подготовки статьи представила лишь Rearden. Оно и не удивительно, ведь компания работает над OnLive на протяжении последних семи лет. Для запуска службы на территории США она строит пять серверных центров, расположенных в разных штатах, с тем чтобы покрыть всю территорию страны. Разработчики гарантируют достаточно быструю для игры передачу сигнала лишь в радиусе 1609 километров от сервера, поэтому центры строятся в Калифорнии, Виргинии, Техасе и еще двух штатах. Тем клиентам, которые находятся в зоне покрытия, создатели гарантируют бесперебойный видеопоток с разрешением изображения 1280x720 пикселей и скоростью кадров – 60 в секунду. Правда, при условии, что пользователь располагает подключением к Сети на скорости 5 Мбит/с. Однако, понизив разрешение примерно до 640x480, вкусить все прелести OnLive можно будет и с полуторамегабитным каналом.

При этом совершенно неважно, каким компьютером располагает игрок. Ему хватит практически любой машины на базе Windows XP, Windows Vista или даже Mac. Обмен данными осуществляется довольно просто. От пользователя исходят команды управления – выстрелить, прыгнуть, шагнуть и т.д., а сервер принимает их, обрабатывает, обсчитывает последствия (например, «рисует» взрыв, если герой Crysis шарахнул из гранатомета) и передает готовую картинку. Все это теоретически происходит на такой скорости, что игрок не видит никакой разницы между запуском экшена на своем домашнем PC и на удаленном компьютере. Ведь серверы OnLive достаточно мощны, чтобы одной левой справляться с пресловутой прожорливой Crysis.

К слову, Crysis Warhead присутствует в списке проектов, которые будут доступны в OnLive после запуска службы. Сейчас она проходит закрытое бета-тестирование, а в полную силу заработает в конце года. Кроме «Кризиса» игроки получат Wheelman, The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, Mirror's Edge, Prince of Persia, BioShock и другие хиты от Electronic Arts, Ubisoft, Take-Two и прочих крупных издателей. Rearden заручилась поддержкой ведущих компаний, дабы поставлять самые свежие хиты в OnLive одновременно с их появлением в розничной продаже.

ДОСЬЕ №1

Название: OnLive
Разработчик: Rearden LLC
Адрес в интернете: www.onlive.com
Дата запуска: Зима 2009 года
Руководитель проекта: Стив Перлман (Steve Perlman)

Стива Перлмана можно считать одним из самых гениальных разработчиков и изобретателей современности, занятых в области интернет-технологий. Именно он придумал проигрыватель QuickTime, участвовал в создании WebTV и запатентовал инновационную технологию лицевой анимации Mova Contour, использовавшуюся в фильмах «Загадочная история Бенджамина Баттона» и «Невероятный Халк». Стив основал несколько компаний и занимал ключевые посты в Microsoft и Apple Computer.

ВМЕСТО XBOX 360 И PS3

Создатели OnLive в отличие от своих конкурентов не забыли и о тех игроках, которым вообще претит общение с компьютером. Специально для поклонников времяпрепровождения перед огромным телевизором с консольным контроллером в руках они готовят MicroConsole. Компактное устройство размером чуть больше среднестатистического мобильника успешно заменяет и PC, и современную приставку. Подключившись к Сети, оно устанавливает соединение с серверами OnLive и передает видеосигнал прямиком на телевизор. Для управления используются беспроводные геймпады (до четырех штук на одну микроконсоль), но благодаря наличию слотов USB можно подключить также клавиатуру и мышь.

На одном сервере OnLive можно запустить до десяти игр уровня Lego Batman.

Принцип действия OnLive.

ДОСЬЕ №2
Название: Gaikai
Разработчик: Gaikai B.V.
Адрес в интернете: www.gaikai.com
Дата запуска: Не объявлена
Руководитель проекта: Дэвид Перри (David Perry)

Дэвид Перри обладает колоссальным опытом работы в игровой индустрии, которую он изучил со всех сторон, занимаясь дизайном, программированием и продюсированием. С его именем связаны такие проекты, как Earthworm Jim, MDK, Messiah и Enter the Matrix. Именно он основал известную студию Shiny Entertainment. Дэвид регулярно выступает на разнообразных мероприятиях, включая Game Developers Conference и Video Games Expo.

GAIKAI. КОНКУРЕНТЫ НЕ ДРЕМЛЮТ

Gaikai пока не может похвастаться такими успехами. В то время как Rearden располагает внушительным штатом высококлассных специалистов, Gaikai B.V. состоит из основателя компании Дэвида Пери (David Perry) и пары программистов. Однако это не мешает Дэвиду выступать с амбициозными заявлениями. Он уверяет, что Gaikai во всем превосходит конкурента.
Конечно, подтвердить на деле Перри этого пока не может, но на словах у данной службы действительно есть одно преимущество – она не так требовательна к скорости подключения. Согласно данным, опубликованным на официальном сайте, Gaikai автоматически и незаметно для пользователя подстраивает изображение и звук в зависимости от качества связи. Скорость цифрового потока варьируется от 500 Кбит/с до 2 Мбит/с. Столь щадящих требований разработчики рассчитывают добиться за счет сотрудничества с ведущими операторами интернет-связи. Вместо того чтобы создавать центры непонятно где, компания надеется разместить серверы непосредственно у провайдера, что в теории повысит скорость и стабильность видеопотока.

Gaikai строится по тому же принципу, что и OnLive.

АЙСБЕРГ
СЕТЬ МУЗЫКАЛЬНЫХ МАГАЗИНОВ

Адреса магазинов в городе Санкт-Петербург:

м. Петроградская	Каменноостровский пр., 38	234 93 59
м. Василеостровская	Средний пр., 36/40	346 82 19
м. Маяковская	Невский пр., 74/ Литейный пр., 63	579 01 48
м. Сенная	Садовая ул., 38	325 00 71
м. Сенная	Гривцова ул., 13	
м. Пл. Восстания	Лиговский пр., 43	973 01 30
м. Пл. Восстания	Гончарная ул., 2 / Невский пр., 87	717 97 89
м. Владимирская	Загородный пр., 10	315 58 43
м. Елизаровская	Седова ул., 11	633 33 31
м. Технологический ин-т	1-ая Красноармейская, 24	575 07 03
м. Купчино	Славы пр., 15 (ун-г "Патерсон")	709 01 98
м. Автово	Стачек пр., 88	783 34 89
м. Комендантский пр.	Комендантский пр., 24	349 38 65
м. Электросила	Московский пр., 172	388 34 86
м.Чкаловская	Бол.Зеленина ул.,14/8	235 29 38
Окей-Пулково	Пулковское шоссе,17/2	703 76 09
Окей-Просвет	Просвещение пр.,80	703 76 57
Окей-Электросила	Московский пр.,137	703 76 56
г.Гатчина	ТЦ "Пилот"	881 717 816

эмоции высокого качества в цифровом формате

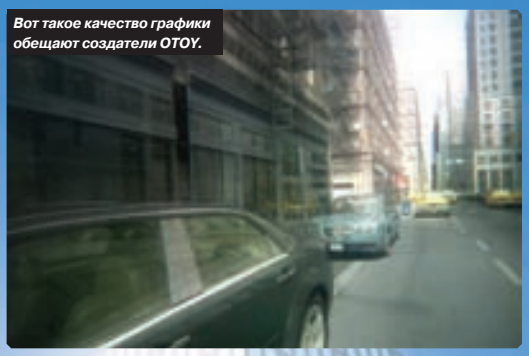
www.iceberggroup.ru

Реклама

CD, DVD, CD-ROM / СПРАВОЧНАЯ СЛУЖБА - 064
БИЛЕТЫ НА КОНЦЕРТЫ - 911-02-02

OTOY – НОВЫЙ NEXT-GEN?

Детализация человеческой кожи на оборудовании OTOY.



Вот такое качество графики обещают создатели OTOY.

У компании JulesWorld меж тем еще более амбициозные планы. С помощью OTOY она собирается не только реализовать принцип Games on Demand, но и задрать планку качества графики на невиданную высоту. Служба создается при поддержке AMD, которая поставляет для ее серверов графический процессор RV770 – на его основе построена видеокарта Radeon HD4850. Создатели OTOY уверяют, что смогут добиться в играх изображения на уровне фильма «Трансформеры» и мультфильма «Валл-И». Свой сервис они ориентируют не только на электронные развлечения, но также на социальные сети и «трехмерные виртуальные сообщества». Достичь заявленного качества графики JulesWorld планирует с помощью стандартизации. Не секрет, что консоли текущего поколения – Xbox 360 и PS3 – уступают современным игровым PC конфигурацией «железа», однако благополучно справляются с самыми навороченными хитами. Хитрость в том, что игры для них создаются с учетом конкретного и неизменного набора процессоров и памяти, в то время как разработчикам компьютерных проектов приходится адаптировать свои детища к невероятному множеству комбинаций «железа». То же самое, по мнению JulesWorld, верно и для ее серверов. Создавая очередной экшен для OTOY, программисты будут ориентироваться на конкретную конфигурацию и смогут рациональнее использовать ресурсы системы. Для сравнения отметим, что создатели тотальной стандартизации OnLive предпочитают регулярную модернизацию. Раз в полгода они намерены менять CPU и GPU на топовых машинах, переставляя устаревшее «железо» на те серверы, где запускаются менее требовательные игры (их любимый пример – Lego Batman). Впрочем, они и эксклюзивных проектов для себя не просят, обещая поставлять клиентам те же новинки, что можно найти в магазине. Однако если процесс обработки графики, предложенный JulesWorld, кажется вполне эффективным, то остается куда более важный вопрос – связь. О планах строительства специальных серверных центров создатели OTOY пока не сообщают, но охотно рассказывают об уже достигнутых результатах. Сейчас их тестовые серверы расположены на западном побережье Северной Америки, и там задержка сигнала составляет 12 миллисекунд. А вот до Японии картинка доходит уже с «лагом» в 100 миллисекунд. При этом JulesWorld обещает сумасшедшую скорость смены кадров – 220 в секунду. Сумеют ли разработчики справиться со всеми задачами и претворить свои наполеоновские планы в жизнь – большой вопрос.

Этот скриншот легко перепутать с фотографией.

ДОСЬЕ №3

Название: OTOY
Разработчик: JulesWorld LLC
Адрес в интернете: www.otoy.com
Дата запуска: Не объявлена
Руководитель проекта: Жуль Урбах (Jules Urbach)

Жуль Урбах специализируется на сетевых игровых технологиях. В 1993 году вышел первый проект, созданный с его участием, – приключенческая игра Hell Cab. Она распространялась на CD, инновационном носителе для того времени. Позднее Жуль основал компанию Groove Alliance, создавшую первую игру для Shockwave.com. Этот портал базируется на технологии Adobe Shockwave, на смену которой впоследствии пришла популярная ныне Adobe Flash.

ПАЛКИ В КОЛЕСЕ ПРОГРЕССА

В общем, масса технических трудностей связана с самой системой Games on Demand, поэтому проблемы отдельных служб не столь существенны. Так, разработчикам нужно решить наисложнейшую задачу быстрой и качественной кодировки видео в реальном времени. На сегодняшний день не существует технологии, которая могла бы передавать по Сети изображение в высоком разрешении с частотой 60 кадров в секунду без потери качества. Сайт Eurogamer провел эксперимент, его результат продемонстрирован на скриншоте – переданная по Сети картинка получается размытой. Правда, создатели «облачных» сервисов уверяют, что придумали собственные механизмы кодировки сигнала. Однако с учетом того, что транслировать нужно не только видео, но и качественный звук, это должны быть по-настоящему инновационные технологии.

Не менее остро встает вопрос о качестве связи. По данным статистики, в США в конце 2008 года средняя скорость подключения к интернету по стране составляла 3.9 Мбит/с. В России даже о таких показателях остается только мечтать, и это при том, что OnLive требует 5 Мбит/с для максимальной отдачи. А ведь это идеальные цифры: в реальных условиях скорость может изменяться в зависимости от множества факторов, и ее падение наверняка причинит игроку неудобства. Представь, ты, рискуя жизнью, прыгаешь по крышам в Mirror's Edge, и тут игра начинает безбожно тормозить только из-за того, что возросла нагрузка на твоего провайдера. Получается, разработчики игровых сервисов просто не в состоянии контролировать все условия, от которых зависит качество предоставляемых ими услуг. Это еще больше усложняет и запутывает ситуацию.

Отдельная проблема – оснащение серверных центров достаточным количеством топовых машин. Создатели OTOY, например, устанавливают на свои серверы восемь графических процессоров R770 с суммарным объемом видеопамяти 8 Гб. «Начинка» более чем достойная, но сколько таких систем понадобится, чтобы удовлетворить спрос, скажем, на GTA 5 или Half-Life 3, в которые захотят поиграть миллионы? Воображение рисует многокилометровые виртуальные очереди из осунувшихся, всклокоченных, гневно брызжущих слюной фанатов, которые никак не могут «достучаться» до любимого проекта.

Возможен и другой вариант – создатели службы закупают необходимое количество топовых систем, устанавливают их в гигантские холодильные камеры (а как иначе, ведь даже мощными домашними PC зимой можно обогревать помещения) и начинают брать с клиентов за облачную плату, чтобы окупить затраты.

Ценовой вопрос – тоже вполне самостоятельная и непростая задача. Организация службы, подобной OnLive, OTOY или Gaikai, неизбежно сопряжена с огромными расходами. Кроме покупки дорогостоящего оборудования разработчикам предстоит тратиться на выплаты издателям, поставляющим им свои игры, и интернет-провайдерам, если те будут участвовать в бизнесе, как надеются создатели Gaikai. Как все это окупать? Разумеется, за счет конечного потребителя, то есть нас с тобой. Пока ни одна компания не представила подробную схему оплаты своих услуг и не назвала конкретных цифр. Однако руководство Rearden призналось, что цена игры в OnLive будет «сопоставима» и «конкурентоспособна» с ценой лицензионной версии в магазине. И тут впору вспомнить о проблеме пиратства. Как продвигать сервис в тех странах, где пользователи привыкли бесплатно тащить игры из интернета?!

Впрочем, справиться с «флибустьерами» можно с помощью гибких систем оплаты – на них вся надежда. Ведь в случае с подобными службами клиент не привязан к магазину и диску. Он сидит у себя дома и даже ничего не скачивает на свой компьютер. А значит, игры можно не продавать, а сдавать в аренду с почасовой таксой. Захотелось пострелять или погонять по виртуальным трассам – оплатил часок-другой, нет времени на развлечения – не несешь никаких расходов. При грамотном подходе такая схема, может быть, окажется взаимовыгодной, но пока душу терзают смутные сомнения.

Создателям OnLive, Gaikai и OTOY понадобится ОЧЕНЬ много денег.

Слева – оригинальное изображение, справа – переданное по Сети.

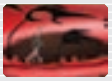
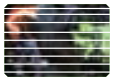
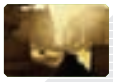
Один сервер OTOY обладает мощью восьми видеокарт уровня Radeon HD4850.

ЕСЛИ НАСТУПИТ ЗАВТРА

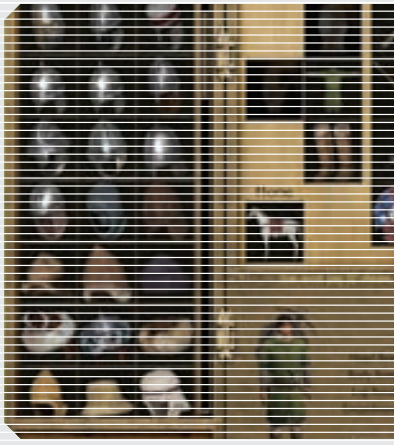
Если допустить, что службы заработают так, как задумывалось, будущее начинает казаться просто фантастическим и даже немного пугающим. Закроются крупнейшие торговые сети, специализирующиеся на продаже игр, встанут предприятия, занятые массовым выпуском процессоров, видеокарт и оперативной памяти для PC. Пользователям больше не придется регулярно менять начинку своей «системы», а разработчикам – подсчитывать убытки от игрового пиратства, оно исчезнет как явление. Правда, вместе с ним испарится и культура «моддерства», ведь пользователи самостоятельно не смогут установить модификации. Но с другой стороны, стабильную работу игр обеспечат сами владельцы «облачных» сервисов, а их клиенты навсегда забудут о поиске патчей.

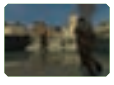
Попрет бизнес у интернет-провайдеров, поскольку спрос на быструю и стабильную связь подскочит многократно. А вот консольным производителям Microsoft и Sony придется совсем туго, ведь приставки больше никому не будут нужны. О Nintendo мы не говорим, так как она просто окончательно переквалифицируется на производство нетривиальных игровых автоматов для домашнего использования. Конечно, все это пока лишь фантазии, но есть в них и рациональное зерно. На следующий день после презентации OnLive компания Sony зарегистрировала торговую марку PS Cloud для использования в сфере «облачных» игр. Не иначе как готовится к светлому будущему. Что думаешь?

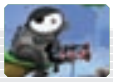
Авторы:
Олег Чеботарев, Кирилл Перевозчиков

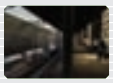




ЛЮБИТЕЛЬСКИЕ ПРОЕКТЫ: ИСТОРИИ УСПЕХА



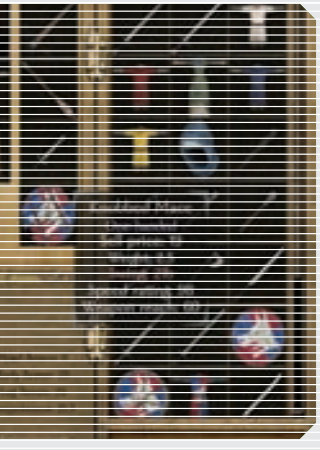


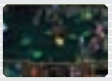




В прошлом номере мы поведали о самых популярных современных модификациях, распространяемых через систему цифровой дистрибуции Steam. Примеров, когда любители покоряли капризную игровую индустрию, немало. Поэтому мы решили расширить тему и рассказать не только о проектах, но и в большей степени о том, как энтузиасты достигли успеха (кстати, именно поэтому мы еще раз написали про некоторые моды Steam – уже с другой точки зрения).

Конечно, любители в силу объективных и всем понятных причин не могут замахнуться на глобальные игры вроде Crysis, Fallout 3 или, упаси боже, World of Warcraft. Зато им вполне по силам осуществить небольшие, но весьма привлекательные проекты, прославиться и сорвать большой куш. Тут есть два очевидных и логичных пути: заняться модификациями или двинуть тропой инди. И в том и в другом случае будет очень тяжело. Не стоит думать, что все эти «выскочки» взобрались на игровой Олимп, даже не сбив дыхания. Напротив, неприятности подстерегали их на каждом углу, но в отличие от множества неудачников они оказались самыми терпеливыми и настойчивыми. Именно эти качества помогли героям игроиндустрии справиться со всеми трудностями и невзгодами. Подумай, может быть, и ты достоин вместе со своим будущим проектом занять в перспективе почетное место в нашем списке. Отбрось лишние сомнения и берись за дело. Но сначала ознакомься с историями успеха любителей. Все они реальны! ■





COUNTER-STRIKE

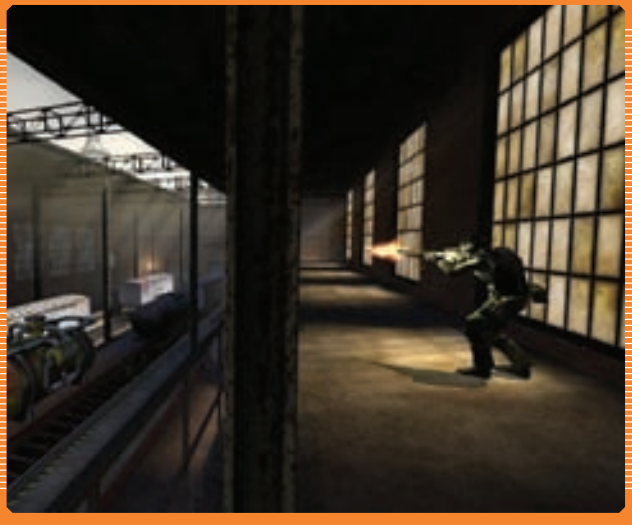
ГОД: 2000 **ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА:** Half-Life **ЖАНР:** First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК: Мин Ли (Minh Lee), Джесс Клифф (Jess Cliffe)

Буквально на днях Counter-Strike – самому известному моду Half-Life и игре, которую вряд ли нужно кому-либо представлять, – фактически стукнуло десять лет. Событие подкралось незаметно и так же быстро ушло в тень: понятно, что праздновать вслед за юбилеем самой Half-Life дни рождения всех ее многочисленных модов было бы крайне утомительно да и незачем. Counter-Strike уже давно выпала из течения времени и живет в какой-то параллельной реальности, где не действует закон Мура, а возраст исчисляется набитыми фрагами – бесконечными и не зависящими от порядкового номера GeForce.

Все началось весной 1999 года, когда канадец вьетнамского происхождения Мин Ли внезапно охладел к Quake и увлекся темой мирового терроризма. К тому моменту его уже хорошо знали в околоигровых кругах: будучи еще тинейджером, Мин склеил из «огрызков» кода модификацию Navy SEALs для «кваки», после чего попросил называть себя Gooseman и с головой ушел в разработку моделей оружия для другого знаменитого мода – Action Quake 2. Релиз Half-Life здорово взбудоражил любителей: начинающие модельеры, художники и программисты дружно двинулись осваивать новую игру. Заскучавший было Мин немедленно последовал за ними, прихватив с собой приятеля – дизайнера Джесса Клиффа.

Counter-Strike основана на спецназовских руководствах, новостных сводках телеканала «Аль-Джазира» и фантазиях тысяч игроков об идеальном многопользовательском шутере. Первая же бета-версия (вышедшая летом 1999 года) ясно дала понять – успех обеспечен. Counter-Strike включала в себя все, чего не было у конкурентов, и все, что у них было. Локальные спецназовские войны, ставшие основной темой новостей конца 90-х, наконец появились на экранах мониторов – пропустить такое событие общественность не могла. С каждой новой версией шум вокруг игры возрастал. Gooseman тратил на компиляцию «заплаток» чуть ли не все свободное время, добавляя новое оружие, исправляя баланс и привлекая к сотрудничеству дизайнеров-подрядчиков; Джесс Клифф к тому времени успел превратиться в «голос Counter-Strike», полностью озвучив короткие тактические радиосообщения. 12 апреля 2000 года оба творца пришли в офис Valve и ушли оттуда, уже будучи ее сотрудниками. Семь месяцев спустя увидел свет Counter-Strike 1.0.

Сегодня Джесс Клифф по-прежнему работает в Valve, в той или иной мере курируя каждый CS-проект (в том числе Condition Zero и CS: Source). Мин Ли покинул компанию вскоре после окончания работ над финальной версией Counter-Strike. С тех пор о нем никто ничего не слышал...



DAY OF DEFEAT

ГОД: 2001 **ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА:** Half-Life
ЖАНР: First-Person Shooter **РАЗРАБОТЧИК:** DoD Team

Фильм «Спасти рядового Райана» в свое время не только поколебал устои коммерческого кино про войну, но и изрядно повлиял на игроиндустрию: в скором времени после его премьеры новые «голливудские» шутеры про Вторую мировую начали появляться на прилавках чуть ли не ежемесячно. Третья по известности модификация Half-Life – Day of Defeat «влилась» в тенденцию как раз вовремя: в начале 2001 года, когда вышла ее первая бета-версия, потенциальные конкуренты существовали главным образом в головах разработчиков (Medal of Honor, Battlefield 1942).

Day of Defeat выглядела на фоне прочих модов Half-Life донельзя странно. Ее авторы скрывались под коллективным именем DoD Team, не стремясь ни к личной славе, ни к коммерческому успеху. Долгое время Day of Defeat считалась неясным сторонним проектом, который мог с одинаковой вероятностью как провалиться, так и прогреметь на весь мир. Версия за версией, «заплатка» за «заплаткой» игра приобретала все более ясные очертания: повальный реализм, послуживший основой концепции мода, крепчал с каждым месяцем разработки, и к началу 2002 года стало ясно – таких игр про войну еще не было. Прицел исправно подпрыгивал при беге, разброс пуль казался очень правдоподобным, стрелять на ходу от бедра рисковали только самоубийцы и читеры... Ярлык «многопользовательский командный шутер» игре уже не подходил – это была самая настоящая война, пусть даже на заштопанном движке пятилетней давности. В мае 2003 года Valve наконец перестала присматриваться к проекту и присвоила ему статус официального мода. Команда разработчиков почти в полном составе вошла в состав студии, а Day of Defeat 1.0 стали предоставлять за деньги.

С переходом на коммерческую основу мод преобразился самым радикальным образом. Несмотря на то что теперь над ним, по сути, работали все те же люди, ни о каком сохранении устоявшейся за два года традиции не могло быть и речи – эталоном для Valve оставалась Counter-Strike, чья аудитория могла неправильно понять симпатии кумиров к реализму. Поздняя Day of Defeat больше всего напоминала уже вышедшие Battlefield 1942 и Wolfenstein: Enemy Territory (главный ключ к победе – командно-тактическое взаимодействие), заняла заботливо отведенную ей нишу в линейке игр Valve и начала приносить какие-то деньги. Большего от нее, собственно, и не требовалось. Осенью 2005-го вслед за Counter-Strike игру перенесли на движок Source – в таком виде она тихо-мирно существует и по сей день.

TEAM FORTRESS

ГОД: 1996 **ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА:** Quake **ЖАНР:** First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИКИ: Робин Уокер (Robin Walker), Ян Кофли (Ian Caughley), Джон Кук (John Cook)

Так получилось, что словосочетание Team Fortress сегодня ассоциируется исключительно с Half-Life 2 и карикатурными солдатами-болванчиками. Мало кто помнит, что самая первая версия мода Team Fortress была собрана на основе Quake и вышла еще 24 августа 1996 года – по иронии судьбы именно в тот день, когда Гейб Ньювелл (Gabe Newell) и Майк Харрингтон (Mike Harrington) подписали бумагу об учреждении Valve Software.
Team Fortress создали три австралийца: Робин Уокер, Джон Кук и Ян Кофли, помешанные на Quake и мечтавшие создать свою собственную игру. В дикие 90-е написать по-настоящему трехмерный движок мог далеко не каждый, зато ничто не мешало геймерам активно копаться в коде творения id Software. Team Fortress вышла в самый подходящий момент: утонувшая в 3D публика жадно ловила все, что было хоть как-то связано с Quake. В такой ситуации многопользовательская командная модификация никак не могла остаться незамеченной. Успех накрыл тройку энтузиастов столь неожиданно, что они не сразу сообразили, в каком направлении двигаться дальше. Team Fortress медленно прогрессировала, сначала избавившись от мелких ошибок и недоработок, а в декабре 1996-го и вовсе мигрировав в QuakeWorld (мультиплеерную Quake с возможностью игры через интернет) – за очередной порцией аплодисментов. Уокер, Кук и Кофли внезапно сообразили, что игра их мечты уже давно живет и дышит, а то, что в ее основе лежит чужой движок и заработать на этом ничего не получится, всего лишь досадное недоразумение.
Окончательно разобравшись с кодом QuakeWorld, авторы открыли компанию Team Fortress Software, которая должна была стать флагманом в индустрии производства коммерческих модов для еще не вышедшей Quake 2. Примерно так в итоге и получилось: в начале 1998 года Team Fortress 2 для сиквела Quake была почти готова и рвалась на прилавки, как вдруг в дверь студии постучалась вездесущая Valve с большой и денежной Sierra за спиной.
Team Fortress Software перестала существовать так же быстро, как и появилась. Все трое ее основателей были приглашены на работу в Valve, но лишь двое из них в итоге сыграли существенную роль в разработке Team Fortress для Half-Life (Team Fortress Classic). Ян Кофли неожиданно для всех увлекся авиацией и ушел в British Aerospace, продолжив, впрочем, оказывать бывшим коллегам удаленную моральную поддержку. Между тем Робин Уокер и Джон Кук не собирались отходить от дел и остались в Valve, где и работают до сих пор – полируют вторую часть Team Fortress и придумывают, что бы еще сделать с сериалом.

WARCRAFT 3: DEFENSE OF THE ANCIENTS

ГОД: 2003 **ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА:** WarCraft 3: Reign of Chaos
ЖАНР: Role-Playing Game **РАЗРАБОТЧИК:** Eul

Blizzard Entertainment всегда относилась к своим фанатам с искренней доброжелательностью: хорошая игра для нее не та, которая бойко раскупается, а та, которую запускают спустя годы после релиза, причем чем чаще и дольше играют, тем лучше. В этом плане WarCraft 3: The Frozen Throne, возможно, и не переплюнула вечнозеленую StarCraft, но по степени общественной приязни до сих пор оставляет позади любую другую RTS – не в последнюю очередь благодаря редактору карт World Editor, который наверняка хоть раз запускали даже самые ленивые пользователи. World Editor умеет все необходимое для долгой жизни WarCraft 3 – доказано семью годами успешных продаж.
Карта Defense of the Ancients изначально представляла собой всего лишь одну из многочисленных попыток сделать из WarCraft 3: Reign of Chaos ролевую игру. Ее автор (о котором известно только то, что его зовут Eul) вряд ли поначалу мог представить, насколько популярной окажется придуманная им концепция. Механика Defense of the Ancients предельно проста: два лагеря, несколько тропинок между ними, толпы пушечного мяса. Ну и, конечно, море адреналина по другую сторону экрана. Игрок управляет только героем (одним из десятков), его противники – другими персонажами, а все вместе – геополитической ситуацией на карте. Игра продолжается до того момента, пока один из лагерей не падет. Первый онлайновый вариант карты разошелся по серверам Battle.net за считаные недели. Немедленно обнаружилось множество мелких, но фатальных ошибок и дыр в балансе, которые надо было непрестанно латать. В конце концов окончательно уставший Eul выложил исходники карты в свободный доступ и ушел в тень. Defense of the Ancients разобрали на кусочки почти мгновенно. В Сети появлялись новые клоны, как правило, под именем DotA, отличающиеся друг от друга в основном приписками с номером версии. Из них по-настоящему популярным смог стать лишь мод DotA Allstars, сотканный из идей Eul'а целой командой анонимных дизайнеров. Главным разработчиком Allstars принято считать человека по имени Guinsoo: именно его стараниями DotA приняла современный облик и стала главным и самым успешным пользовательским модом на Battle.net (заодно прокравшись на международные соревнования в качестве самостоятельной дисциплины). В дальнейшем развитием карты снова занялось широкое WarCraft-сообщество под руководством некоего IceFrog – кто все эти люди и какие цели они преследуют, зачастую неизвестно даже их близким виртуальным друзьям и коллегам. Сегодня DotA окончательно превращается в проект, живущий своей собственной жизнью: ее создал коллективный разум тысяч игроков, которых совершенно необязательно знать по имени. Если, конечно, ты не киберспортсмен.

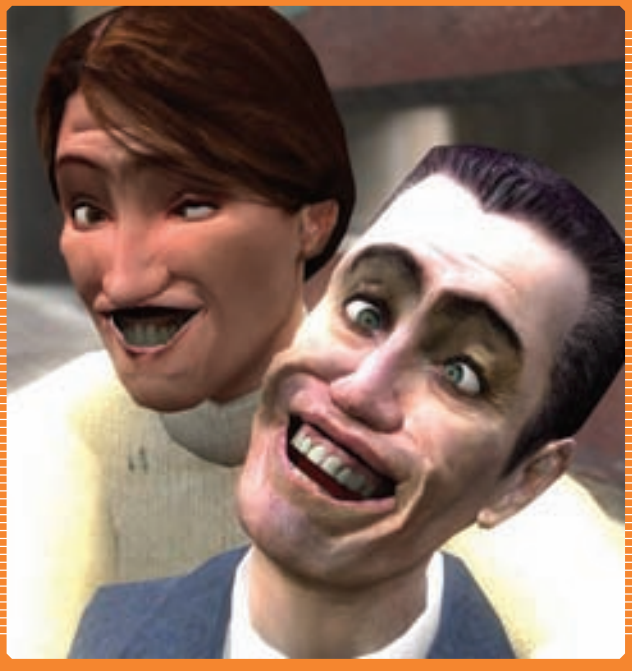
HALF-LIFE 2: GARRY'S MOD

ГОД: 2005 **ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА:** Half-Life 2
ЖАНР: First-Person Shooter **РАЗРАБОТЧИК:** Гарри Ньюман (Garry Newman)

Обычно поставляемые вместе с играми редакторы ресурсов нужны, чтобы пользователи могли делать с их помощью свои собственные игры. Гарри Ньюман в своем Garry's Mod усложнил схему: по его мнению, редакторы нужны, чтобы делать из игр другие редакторы.

Garry's Mod вышла в 2005 году и стала первым модом Half-Life 2, делающим ставку не на проект, а на лежащую в его основе физическую модель. Изначально модификация представляла собой своеобразный инженерный набор, посредством которого игрок мог составлять в пространстве невообразимые конструкции из предметов. В основном в познавательных целях, поскольку физика в Half-Life 2 на момент выхода игры была эталонной и открывала гигантский простор для экспериментов. Очень скоро стало ясно, что возиться с виртуальной гравитацией на деле ничуть не скучнее, чем гонять Гордона Фримена до Цитадели и обратно: ресурс GameSpy назвал Garry's Mod лучшим модом 2005 года. А на следующий день скучающий программист Гарри Ньюман проснулся знаменитым.

В ноябре 2006-го энтузиаст-одиночка резко превратился в преуспевающего разработчика. Едва почуяв, откуда дует ветер, Valve сделала Гарри предложение, от которого он не мог отказаться: в результате десятая версия мода была названа игрой и отправлена в Steam с ценником $10. Коммерческая Garry's Mod мало чем напоминала свой прообраз и многим отличалась даже от собственной девятой версии (она до сих пор распространяется бесплатно): к первоначальной гравитационной «песочнице» были добавлены новые режимы, мод научился работать сразу со всеми играми на движке Source, а его совершенствованием теперь занимается целая команда программистов и дизайнеров – Team Garry. Гарри Ньюман, формально являющийся рядовым программистом проекта, теперь может вообще ничего не делать как минимум несколько ближайших лет: за последние два года пользователи Steam купили Garry's Mod более 300 тысяч раз. Если произвести подсчеты, то становится ясно, что беспокоиться за судьбу Ньюмена незачем: по условиям контракта ему отходит ровно половина вырученной прибыли.



INSURGENCY: MODERN INFANTRY COMBAT

ГОД: 2007 **ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА:** Half-Life 2
ЖАНР: First-Person Shooter **РАЗРАБОТЧИК:** Insurgency Team

То, что не удалось воплотить в Day of Defeat, несколькими годами позже блестяще реализовала команда создателей Insurgency: Modern Infantry Combat. Движок Source, современные боевые действия и никаких компромиссов по части реалистичности – если бы Insurgency продавалась за деньги, ее покупали бы адепты Rainbow Six, но никак не воспитанные на Counter-Strike геймеры.

По числу вовлеченных в разработку профессионалов, полупрофессионалов и любителей мод легко оставляет позади большинство родственных проектов: в Insurgency Team одних только ведущих программистов значится полдесятка, а разных художников и дизайнеров и вовсе трудно сосчитать. Таким штатом может похвастаться не каждая профессиональная студия. В результате Insurgency выглядит как самостоятельный проект высшей категории – каждая его деталь доведена до идеального состояния и не выбивается из общей картины. Узнать устаревающий движок Source (пусть даже в его последней, 14-й редакции) не так-то просто. Главным образом потому, что на экране нет ничего лишнего – только оружие в руках и опасный мир впереди.

Работа над модом началась почти пять лет назад. Кучка художников и программистов, недовольных сложившейся ситуацией вокруг шутеров про современные войны, решила создать на базе Half-Life 2 игру, которая задавала бы тон в жанре и была при этом общедоступной. Сегодняшняя Insurgency Team (разросшаяся и набравшаяся опыта) придерживается тех же принципов: скачать Insurgency для любой Source-игры можно совершенно бесплатно в Steam. Желающие урвать своей кусочек славы стекаются со всего мира: команда с самого начала была интернациональной, сегодня же список ее участников и вовсе пестрит десятками разноцветных флагов. В тот самый момент, когда авторитетный тематический сайт Mod DB (www.moddb.com) назвал Insurgency лучшим модом 2007 года, каждый человек, участвовавший в проекте, в одночасье стал чуть-чуть знаменитым. Кто-то из этих людей устал от альтруизма и ушел работать в Valve, кто-то занялся разработкой собственных проектов, но Insurgency продолжает совершенствоваться даже спустя два года со дня релиза.

КОРСАРЫ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

ГОД: 2007 **ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА:** Корсары 3
ЖАНР: Simulator/Role-Playing Game **РАЗРАБОТЧИК:** Seaward.ru

Отечественный сериал о буднях пиратов уже полдесятилетия преследуют разные неприятности: все помнят мутную историю с поспешным переименованием «Корсаров 2» в «Пиратов Карибского моря»; феноменально недоношенную третью серию и вовсе пинали все кому не лень. В таких условиях «Возвращения легенды» просто не могло не случиться – слишком хорошо народ помнил первую часть, которой совсем немного не хватало, чтобы ее назвали гениальной.

Этот проект вряд ли можно называть модом – нововведения столь масштабны, что обычному фанату явно их не осилить. В 2004 году его авторы с сайта Seaward.ru уже пытались довести сериал до ума: addon «Возвращение морской легенды» для «Пиратов Карибского моря» за два года непрерывного развития превратил вторых «Корсаров» в игру, которую не стыдно показать в приличном обществе. К новому проекту команда подошла уже в полной профессиональной готовности: игру делали на выданном «Акеллой» движке третьей серии, стараясь не оглядываться на дурное наследие и четко представляя, что из всего этого должно получиться. Гигантская карта вполне реального Карибского моря, новая ролевая система, закрученный сюжет и доработки в графике – «Возвращению легенды» удалось почти полностью ликвидировать изъяны «Корсаров 3» (надо признать, не в последнюю очередь благодаря участвовавшим в разработке специалистам все той же «Акеллы»). Игра не только смогла вернуть пиратскому сериалу уважение аудитории, но и сделала имя самой команде, открыв перед ней манящие перспективы.

В ноябре 2007-го вышло дополнение «Город потерянных кораблей», еще немного расширившее мир «Возвращения легенды» и, что важнее, окончательно закрепившее сотрудничество Seaward.ru и «Акеллы». Результат известен: сегодня наши герои активно рисуют и кодируют «Корсаров 4», которые, похоже, вполне могут стать морской Morrowind. А могут и не стать – сама концепция игры о пиратах не имеет жанровых рамок, и на ее основе можно сделать все что угодно. Впрочем, сам факт перехода фанатов с тематического сайта в статус успешных разработчиков говорит о многом. Кто знает, может быть, через пару лет в тандеме «Акелла»/Seaward.ru станет на одну «Акеллу» меньше.

MAX PAYNE: KUNG-FU EDITION

ГОД: 2001 **ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА:** Max Payne
ЖАНР: Fighting **РАЗРАБОТЧИК:** Кеннет Йенг (Kenneth Yeung)

Идея создать на основе экшена Max Payne интерактивную «Матрицу» лежала на поверхности с того самого дня, как знаменитую игру научились модифицировать. Но первопроходцем считается канадский студент по имени Кеннет Йенг – знаток кун-фу, начинающий программист и большой фанат черепашек-ниндзя. Единственная цель, которую он преследовал, занявшись разработкой самого претенциозного мода Max Payne в истории, – сделать игру немножко веселее.

Йенг знал, на что идет: в то время кун-фу для него было не просто красивым боевым искусством, но и главным увлечением и без малого смыслом жизни. В свою очередь, Max Payne в 2001 году взорвала все представления о жанре TPS и восхитила даже тех, кто о ней слышал лишь краем уха. Нет ничего удивительного, что умница Кеннет решил совместить одно с другим и посмотреть, что получится.

Однако не самая сложная на уровне задумки задача обернулась многомесячным ковырянием в игровом коде. Max Payne с самого начала относилась к жадным до модов фанатам не слишком дружелюбно: Remedy официально разрешила модифицировать лишь малозначительные элементы игры, в то время как ее ядро было надежно защищено от посягательств. Никто не знал, как импортировать в игру ряд новых скриптов и анимаций, без которых Kung-Fu Mod не мог бы существовать, и Кеннет Йенг приуныл. Впрочем, скоро выяснилось, что нерушимой защиты не бывает: в Сети появилась целая россыпь полезных инструментов для глубокой модификации «Макса», и десятки подготовленных Йенгом приемов и трюков наконец попали в игру. Нью-йоркский полицейский превратился в гонконгского участкового, который вышибал из негодяев дух ударом ноги, отскакивая от стены. Притихшая в ожидании сиквела общественность утонула в Max Payne во второй раз.

Kung-Fu Mod мгновенно растекся по интернету, повсеместно собирая толпы адептов и стимулируя народное творчество. В 2003 году Кеннет Йенг получал награды, раздавал интервью и мало-помалу уходил в тень... Пока не состоялся релиз Max Payne 2, заставивший общественность снова вспомнить талантливого модмейкера. На стене одной из комнатушек в игре висел рекламный постер фильма The Dragon, изображавший Макса Пейна в момент исполнения замысловатого удара. Угадай, чье имя значилось в актерской секции плаката?

RED ORCHESTRA: COMBINED ARMS

ГОД: 2004 **ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА:** Unreal Tournament 2003
ЖАНР: First-Person Shooter **РАЗРАБОТЧИК:** Red Orchestra Development Team

Если Insurgency: Modern Infantry Combat стала эталоном реализма в играх про современные войны, то мод Red Orchestra: Combined Arms добился того же статуса в проектах про Вторую мировую. До него было не совсем ясно, как можно сделать на основе футуристической Unreal Tournament 2003 шутер без каких бы то ни было элементов фантастики. Вторая мировая, восточный фронт, бойцы Красной армии и фашисты методично истребляют друг друга. Combined Arms создали люди, не шибко интересующиеся историей, зато очень хорошо разбирающиеся в баллистике, военной технике и возможностях Unreal Engine. Первая версия модификации базировалась на геймплее и технологиях Unreal Tournament 2003, что, впрочем, не помешало ее разработчикам изменить и то и другое до неузнаваемости. Вместо странных людей в бутафорских скафандрах в Combined Arms бегали иваны и фрицы, а еще громыхали танки и со свистом проносились автоматные пули. Эффект присутствия и соблюдение законов физики шли в комплекте. Никаких прицелов-перекрестий в центре экрана, головокружительных прыжков и рокет-джампа – только война, бесконечная и беспощадная. Red Orchestra оказался настолько успешным, что в скором времени без лишних проволочек был портирован в Unreal Tournament 2004, а в январе 2005 года занял первое место в конкурсе Make Something Unreal, организованном NVIDIA и Epic Games. Разработчики получили 50 тысяч долларов наличными и лицензию на Unreal Engine 3.0, после чего открыли компанию Tripwire Interactive. Долго ждать результата не пришлось: гиперактивные в те годы боссы Valve намекнули талантливым энтузиастам, что неплохо было бы отвязать Red Orchestra от Unreal Tournament и перевести игру на коммерческую основу. В начале 2006 года все приготовления были завершены, и свежесобранная Red Orchestra: Ostfront 41-45 появилась в ассортименте сервиса Steam. Вскоре состоялся и коробочный релиз. Игра оказалась ничуть не менее успешной, чем знаменитый мод: некоторые критики в состоянии аффекта признавали ее лучшим симулятором боевых действий в истории, другие ограничивались благожелательным одобрением. Сегодня Tripwire Interactive работает над новым проектом, на этот раз не имеющим никакого отношения к мировым войнам: Killing Floor, демонический survival horror, уже почти готов и вот-вот появится в сети Steam. Вот так сбывается пресловутая американская мечта!

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3.5: IN THE WAKE OF GODS

ГОД: 2001 **ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА:** Heroes of Might and Magic 3
ЖАНР: Turn-Based Strategy **РАЗРАБОТЧИК:** WOG Team

Развитие сериала Heroes of Might and Magic с 2001 года идет двумя параллельными курсами: одного придерживаются разработчики, второго – фанаты. Первый ведет известно куда – к красивой графике, новым сюжетам и все более внушительным порядковым номерам в названии (см. четвертую и пятую серии). Второй свернул еще на этапе Heroes of Might and Magic 3 и уже восемь лет направляет нас не вперед, к прогрессу, а уводит в глубины третьей части – до сих пор не исчерпавшей своего потенциала и, похоже, бессмертной.
История In the Wake of Gods – главной модификации «Героев меча и магии 3» началась с пары мелких утилит, написанных энтузиастом Вячеславом Сальниковым и оптимизирующих встроенный в игру редактор кампаний. Почин оказался успешным: довольно быстро сформировалось полупрофессиональное интернет-сообщество, впоследствии ставшее WoG Team. Усилиями десятков энтузиастов третья часть стала такой, какой ее вряд ли могли представить даже отцы из New World Computing и 3DO: полноценный язык сценариев, полевые командиры, новые города и невообразимые существа – в Heroes 3 модификация без преувеличения вдохнула новую жизнь. Про WOG узнал весь мир, а вместе с ним многочисленные зарубежные волонтеры. Не так давно постоянно расширявшаяся WOG Team из-за внутренних проблем перестала существовать, а все собственные наработки передала команде NTG (ранее занимавшейся созданием одного из дополнительных городов для проекта). Сегодня NTG называет себя CoreWoG, ведет работу над финальной (3.59) версией In the Wake of Gods и в целом чувствует себя хорошо. WOG уже давно стала не российским, а мировым достоянием (ее локализация – предельно простой процесс по сравнению с работой, проделанной за восемь последних лет). Называть ее модификацией, по сути, тоже неправильно – это скорее пользовательское дополнение, бесплатный addon, который в свое время по какому-то странному недоразумению так и не успела воплотить в жизнь New World Computing. К счастью, фанаты все сделали за нее.

PORTAL

ГОД: 2007 **ЖАНР:** First-Person Puzzle **РАЗРАБОТЧИК:** Valve Software

Студенты из института высоких технологий со смешным названием Digi Pen жизнь посвящали вполне очевидным занятиям: сдавали матан, учились набирать текст в Word и разговаривать на Pascal. А по праздникам напивались в общежитии, и на следующее утро им друг перед другом было очень стыдно. Нескольких мальчиков и девочек, впрочем, такое положение дел не очень устраивало. И они начали делать научный проект, электронную игру про принцессу, у которой нет коленок, но есть зеркальные порталы. Игра получила название Narbacular Drop: девчушку похищал злой демон, и с помощью порталов ей надо было найти выход из зловещей цитадели сил зла, ну вы понимаете. Прыгать принцесса не могла (нет колен), поэтому на помощь приходили те самые порталы-зеркала в виде открытых пастей животных с синими и оранжевыми глазами. В игре насчитывалось всего шесть уровней – это был скорее прототип, доказывающий жизнеспособность идеи. С этим прототипом ребята из института каким-то непонятным способом проникли в Valve и показали его лично Гейбу Ньювеллу (Gabe Newel, глава компании). Если верить протоколу, в разгар презентации растроганный, вспотевший от волнения Гейб вскочил со стула и чуть ли не обнял талантливых студентов, нервно выкрикивая: «Это наше будущее! Это надо сделать на движке Source!»

Юным разработчикам дали карт-бланш на ресурсы и технологии, поставили рядом специального человека, который что-то постоянно записывал в блокнот. А главному сценаристу серии Half-Life Марку Лейдлоу (Marc Laidlaw) поручили связать сценарий будущей игры с историей про Гордона Фримена – получилась Aperture Science, ледокол Борей и самая инновационная игра 2007 года. Portal удивительно тонко сбалансирована – здесь нет ничего сложного, все зиждется на ощущениях. Игра действительно заставляет думать, учитывая расположение порталов, ускорение тела и еще некоторые очевидные физические тонкости. Описывать какие-то хитросплетения сюжета спустя два года несколько странно: ты, наверное, и сам знаешь, что такое потерять компаньона-куба и почему торт – это ложь. Важно, что сейчас в разработке Portal 2, и выйдет она, как нам кажется, уже в этом году – вместе с третьим эпизодом HL-саги или отдельно. По крайней мере очень хочется в это верить.

WORLD OF GOO

ГОД: 2008 **ЖАНР:** Puzzle **РАЗРАБОТЧИК:** 2D Boy

Они называют своим офисом любое кафе Сан-Франциско, в котором есть бесплатный Wi-Fi. Они ненавидят издателей и ушли когда-то из казуального отделения Electronic Arts, чтобы сделать игру своей мечты – World of Goo. Их зовут Рон Кармел (Ron Carmel) и Кайл Гэблер (Kyle Gabler), вместе – 2D Boy. Двухмерного мальчика, конечно, не существует, но они очень просят ему об этом не говорить. Нам не хватало здесь еще двухмерных слез! Все началось с проекта Experimental Gameplay (www.experimental-gameplay.com), где Кайл в один знаменательный день выложил флешку Tower of Goo. В игре предлагалось соорудить самую высокую башню из капелек смолы, подчиняющихся законам физики, – башня постоянно падала, а набрать надо было максимальную высоту, которая попадет в таблицу рекордов. Через полгода свет увидела полноценная игра World of Goo – с потрясающим артом, интереснейшими миссиями и все теми же липкими башнями из разумных черных капелек. «Мир смолы» собрал огромное количество разных наград по всему миру, а наш журнал признал его лучшей независимой игрой 2008 года. Недавно фирма «1С» купила права на издание проекта. Вообще, сейчас 2D Boy очень близки к вершине инди-пьедестала. У себя на сайте они описывают, как создавалась игра, наставляют на путь истинный молодых разработчиков, показывают презентации с названиями вроде Everything you wanted to know about going indie but were afraid to ask (Все, что вы хотели знать про независимых разработчиков, но боялись спросить). У них есть на это полное право, они теперь одни из лучших, и это факт!

PENUMBRA

ГОД: 2007–2008 **ЖАНР:** Arcade/Logic/Rhythmic **РАЗРАБОТЧИК:** Action/Adventure

Три игры со словом Penumbra в названии сделаны командой Frictional Games, состоящей из четырех шведов. Первая и самая важная часть проекта, Overture, появилась сначала в виде технической демоверсии – разработчики продемонстрировали интернет-пользователям свои возможности и умения. Overture выделялась виртуозной игрой света и тени, невиданной для жанра adventure интерактивностью окружения. Чтобы открыть дверцу, нужно было схватить ее обычным квестовым курсором в форме руки и… потянуть на себя. Или собственными руками забаррикадироваться от врагов либо бить действительно жутких монстров каким-нибудь гаечным ключом. Кроме шуток. Фанаты долго уговаривали шведов доделать игру – те в итоге поддались и нашли удобную площадку цифровой дистрибуции. Сочинили даже вполне такой лавкрафтовский сюжет: похороны матери главного героя, тяжелый снег, письмо от отца с просьбой о помощи. Гренландия. Археологические раскопки и тайные люки в земле – очень скоро начинается какая-то чертовщина. От вверенной нам свободы действий захватывает дух, все стандартные квестовые задачки решаются множеством способов. Достать с верхней полки батарейки для фонарика (они катастрофически быстро кончаются)? Придется подставить ящик и попробовать допрыгнуть. Или разломать шкаф киркой, или подложить динамит и взорвать его. Или… Потом появляются черви-убийцы, адвенчура превращается в хоррор, убедительно играет светом и тенью и… неожиданно заканчивается. Пять часов на эпизод, всего три платных эпизода для скачивания – вот и вся Penumbra. Важно, что проект не только окупился, но и неожиданно вышел на плюс. Сейчас шведы делают новый adventure/horror под рабочим названием Unknown. Про XVIII век и темную сторону человеческих эмоций. Игра уже куда больше походит на полноценный next-gen-проект и запланирована на второй квартал 2010 года.

MOUNT & BLADE

ГОД: 2008 **ЖАНР:** RPG **РАЗРАБОТЧИК:** TaleWorlds

Авторы Mount & Blade – супруги Явуз (Yavuz) из Турции очень долго делали игру своей мечты в полной финансовой и информационной изоляции. Получилась эдакая кавалерийская RPG с достоверными битвами на лошадях, по масштабу сравнимая с «Космическими рейнджерами» или Sid Meier's Pirates!. Турки придумали очень необычную систему распространения: еще в 2005 году выложили первый пробный билд, который можно было купить за символическую сумму и получать бесплатно все обновления и новые версии вплоть до релиза (он состоялся только в конце прошлого года, спасибо издателю Paradox Interactive; кстати, игра вышла и в России). Mount & Blade создана на основе модульной структуры и поддерживает фанатские модификации, которые уже исчисляются сотнями. Впрочем, и без всяких модификаций проект уникален. Ты начинаешь игру обычным дворянином или вовсе безродным простолюдином (зависит от выбранных параметров при генерации персонажа), огнем и мечом пробиваясь к верхам. Верхом, прости за каламбур, на лошади. Можно создавать союзы, выполнять случайно сгенерированные квесты, брать замки штурмом и осаждать их, попадать в плен и заниматься работорговлей… Всего и не перечислишь. Битвы на лошадях реализованы на небывалом уровне – Oblivion или Two Worlds такое даже и не снилось. Графика, конечно, бюджетная, но с помощью пары модификаций может быть улучшена. Еще несколько модов добавляют основную сюжетную линию, а это очень важный нюанс. Дело в том, что Mount & Blade – фактически бесконечна, не ограничена рамками одной истории. В оригинале даже есть специальная кнопка «Отойти от дел», если тебе вдруг надоест играть одним и тем же персонажем. Другое дело, что наскучить игра сможет едва ли: каждое твое действие имеет последствия, ты запомнишь надолго всех персонажей, потому что они обязательно встретятся тебе по пути, причем не раз. К тому же здесь можно вырезать целое королевство, захватить замок и почувствовать себя сюзереном – круто ведь! Еще здесь самое честное в жанре Средневековье – без дурацких эльфов, магии и толкиеновских гномов. Все взаправду. XIII век, нищета и блеск.

AUDIOSURF

ГОД: 2008 **ЖАНР:** Arcade/Logic/Rhythmic **РАЗРАБОТЧИК:** Invisible Handlebar

Немецкий независимый разработчик Дилан Фиттерер (Dylan Fitterer) проснулся знаменитым 15 февраля 2008 года. В этот день на волнах системы цифровой дистрибуции Steam появилась Audiosurf – игра, перевернувшая представления о ритм-аркадах; игра, позволяющая сделать из любого mp3-файла трассу и прокатиться по ней, ощущая музыку кончиками пальцев. Дикая смесь из Tetris, Lines и Wipeout была скачана (естественно, за деньги) немыслимое количество раз. Audiosurf в одночасье сделала Дилана чуть ли не миллионером. В 1999-м он бросил свою работу, чтобы создавать игры. Получалось не очень: сначала родилась задумка сварганить экшен от первого лица во вселенной Magic the Gathering. Слишком амбициозно – идея так и осталась концептом, как и проект музыкального шутера, возникший чуть позже. Но Дилан не отчаялся и запустил сайт со скромным названием bestgamesever.com, где каждую пятницу выкладывал по игре. Да-да, каждую неделю новую игру: всего он выпустил 24 проекта, потом выбрал лучший (под названием Tune Racer) и начал собирать на его основе Audiosurf. Промежуточные версии немец проверял на жене и соседях: последние приходили в дикий восторг и почти не требовали денег. Сейчас игра является самой продаваемой на Steam, обогнав Half-Life 2 и Counter-Strike, а счастливый Дилан, наверное, единственным в мире человеком, который купил PlayStation 3, чтобы играть на ней в инди вроде Everyday Shooter и Flow. Но ему теперь это позволительно. ■

НЕ СТОИТ ДУМАТЬ, ЧТО ВСЕ ЭТИ «ВЫСКОЧКИ» ВЗОБРАЛИСЬ НА ИГРОВОЙ ОЛИМП, ДАЖЕ НЕ СБИВ ДЫХАНИЯ. НАПРОТИВ, НЕПРИЯТНОСТИ ПОДСТЕРЕГАЛИ ИХ НА КАЖДОМ УГЛУ, НО ОНИ ОКАЗАЛИСЬ САМЫМИ ТЕРПЕЛИВЫМИ И НАСТОЙЧИВЫМИ.

УНИКАЛЬНАЯ ВИКТОРИНА – ГАРАНТИРОВАННЫЕ ПРИЗЫ!

Выигрывайте автомобили Honda Civic, отдых на Мальдивах, мотоциклы Aprilia, ноутбуки Apple, телевизоры Philips, гламурные телефоны HTC 4G и игровые приставки Sony Playstation 3 в течение целого года! Вас ждут ещё и другие подарки каждый месяц. Да-да! Ежемесячно разыгрывается 1000 призов.
Не нужны подарки? Заберите деньгами: призы могут быть выданы по желанию победителя в денежном эквиваленте.

Всего 2 шага отделяют вас от приза вашей мечты:

Шаг 1
Отправьте SMS со словом Honda на номер 4108 – получите в ответ SMS-сообщение с уникальным номером участника и вопрос с тремя вариантами ответа.

Шаг 2
Выберите правильный ответ и отправьте SMS с цифрой, соответствующей выбранному ответу (например: Honda 1, Honda 2 или Honda 3) на номер 4444.

Что дальше? За каждый правильный ответ вам начисляется 5 баллов. За неправильный ответ начисляется 1 балл. Ваша задача – набрать как можно больше баллов. Это так просто! В конце каждого месяца участники, набравшие больше всех баллов, получат главные призы, плюс 1000 участников гарантировано получат дополнительные призы.

Чтобы узнать свой рейтинг и сравнить количество баллов у себя и лидера – отправьте SMS со словосочетанием Honda rating на номер 4444 или бесплатно посмотрите на сайте www.smsviktorina.com. Все данные на сайте обновляются в режиме реального времени.

Сроки проведения Акции: с 01 мая 2009 года по 31 марта 2010 года.

www.smsviktorina.com

реклама

ГАЛЕРЕЯ

Автор:
Роман Епишин

1 Главное средство передвижения в игре – футуристические багги.

2 Разработчики вдохновлялись кинотрилогией «Безумный Макс».

3 В городе Нью-Хэвен можно получить задание и сбыть трофеи.

BORDERLANDS

В апреле вокруг экшена Borderlands разыгрались нешуточные страсти. Сначала в Сеть просочились слухи, будто разработчики решили использовать цел-шейдерную анимацию (cel-shaded), то есть превратили суровую игру едва ли не в мультфильм. Затем крупнейшие новостные ресурсы опубликовали официальное опровержение. Наконец, студия Gearbox обнародовала новые скриншоты. Использовала она цел-шейдеры или нет, пока не совсем понятно, но игра действительно превратилась в подобие интерактивного комикса, сохранив мрачный антураж. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gearbox Software
- **ИНТЕРНЕТ:** www.borderlandsthegame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2009 год
- **МЫ ПИСАЛИ:** Превью в № 02 (50)

1 Оружием становится любой подручный хлам.

2 Главный герой Чак Грин (Chuck Greene) – профессиональный мотогонщик.

3 Согласно сюжету вирус, знакомый по первой части, распространился по всей стране.

DEAD RISING 2

Dead Rising изменила отношение игроков к зомби. Вместо того чтобы бояться живых мертвецов, герой мог искромсать их газонокосилкой, отлупить битой, продырявить пулями и уничтожить другими не менее оригинальными способами. Вторая часть переносит действие из супермаркета в казино. Это значит, что вместо бытовых предметов в качестве оружия будут использоваться колеса рулеток, «однорукие бандиты» и прочая соответствующая антуражу утварь. Разработка игры поручена новой студии, но за ней присматривает старая команда.

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Blue Castle Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.bluecastlegames.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

1 После Crysis растительность кажется не очень убедительной.

2 «Волшебная» рука – это и оружие, и альпинистское снаряжение.

3 Судя по изгибу тела, удар пришелся аккурат в челюсть.

BIONIC COMMANDO

Экшен Bionic Commando – это новый взгляд на антикварный платформер 1988 года выпуска. Авторы снабдили игру современной графикой и внятным сюжетом, сохранив при этом полюбившегося публике героя-вояку с «волшебной» рукой. Своей модифицированной конечностью он запросто поднимает тяжести, цепляется за карнизы зданий и хватает зазевавшихся врагов. Проект разрабатывает студия Grin, на примере Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 и Wanted: Weapons of Fate доказавшая свою компетентность в создании игр. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Grin
- **ИНТЕРНЕТ:** www.bioniccommando.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** Июль 2009 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Превью в № 01 (49)

1 Дизайн оружия и костюма навевают мысли о Halo.

2 Военной техникой можно будет управлять.

3 Дизайнеры как бы напоминают, что война идет на других планетах.

SECTION 8

Разработка экшена Section 8, первые сведения о котором датируются аж 2005 годом, близится к завершению. Тем не менее известно об игре немного. Действие разворачивается в будущем, когда человечество наконец взялось за освоение космоса. Однако мирной колонизации мешают некие агрессоры, для борьбы с которыми создается спецподразделение «Секция 8». Отважные десантники пикируют на врага прямо из космоса и ликвидируют угрозу, используя разнообразное оружие и технику. Издателем игры в России выступает «1С».

- **ЖАНР ИГРЫ:** First-Person Shooter
- **РАЗРАБОТЧИК:** TimeGate Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.joinsection8.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2009 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Большой Папочка, биомужчина в водолазном скафандре

Автор:
Кирилл Перевозчиков

BIOSHOCK 2

МОРЕ НАДЕЖДЫ

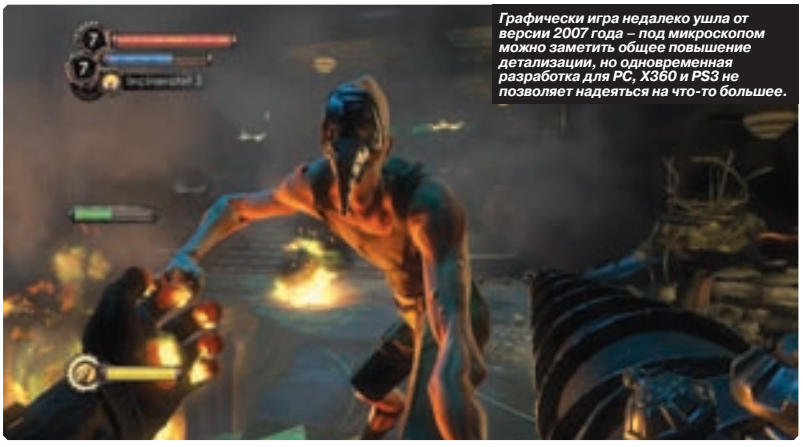
ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: 2K Games
РАЗРАБОТЧИК: 2K Marin, Digital Extremes
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: Не объявлено
ИНТЕРНЕТ: www.something-inthesea.com
ДАТА ВЫХОДА: Осень 2009 года

Разговаривая про BioShock 2 (пошловатый подзаголовок Sea of Dreams чудесным образом испарился буквально на днях), нужно уяснить два нюанса, один вытекает из другого. Первое: игру делает не Кен Левайн (Ken Levine), гений из Irrational Games сейчас занят совершенно другим проектом. Второе: именно поэтому BioShock 2 никогда не достигнет высот, покорившихся первой части, в полной мере не повторит успех предшественницы. Успех не коммерческий (с этим у игры было все отлично и наверняка будет), а совсем другого, высшего порядка.

BioShock не была игрой про ретрофутуризм, Ар-Деко, гибель утопии, маленьких девочек и огромных биомужчин, закованных в аквалангические скафандры и умеющих иногда жутко реветь. Это история про моральную трансформацию главного героя, наблюдаемую от первого лица, сильнейшее и беспрецедентное эмоциональное воздействие на играющего, в какой-то мере революция в жанре сюжетных проектов да и игр вообще. Так вот, ничего этого в BioShock 2 не будет. Будут мужчины в аквалангических скафандрах и мертвые девочки. Да, играть в BioShock 2 придется как раз за Большого Папочку (Big Daddy).

ПОТОМУ ЧТО ИСКУССТВО ПОЭЗИИ ТРЕБУЕТ СЛОВ

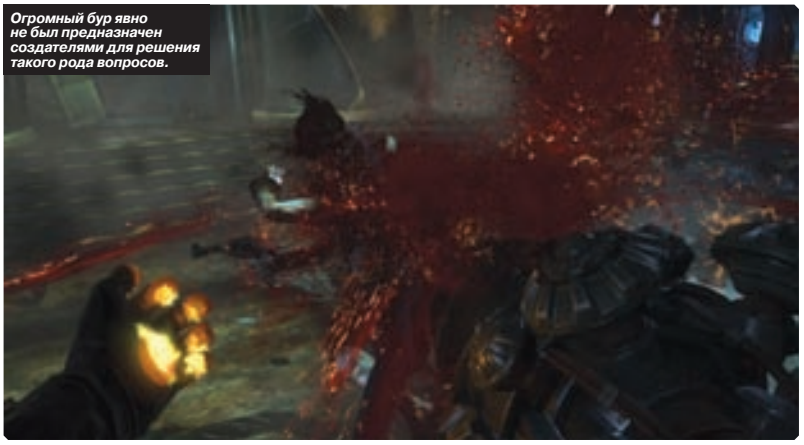
Почему BioShock называлась авторами Shooter 2.0? Из-за богатейшего набора сэндбоксовых развлечений? На первый взгляд – да. Уже в первые десять минут игры мы пускаем из рук смертоносные молнии, устраиваем пирокинез щелчком пальцев и с интересом выясняем, что оружие можно апгрейдить, а на врагов натравливать автоматические турели и кидаться в них предметами меблировки. Не последнюю роль играла и внутренняя экосистема: сумасшедшие сплайсеры (Splicers) стравливались с Большими папочками с помощью специальных феромонов; и тех и других можно было временно привлечь на свою сторону без каких-либо катастрофических последствий. Именно благодаря BioShock игровые журналисты



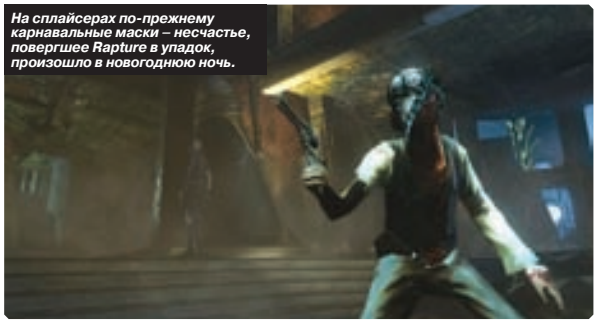
Графически игра недалеко ушла от версии 2007 года – под микроскопом можно заметить общее повышение детализации, но одновременная разработка для PC, X360 и PS3 не позволяет надеяться на что-то большее.

MULTISHOCK

Срочно в номер: в BioShock 2 будет мультиплеер, причем совершенно самостоятельный. Разрабатываемый студией Digital Extremes, это по сути приквел: действие многопользовательского режима развернется в Восторге до катастрофы, но уже во время гражданской войны за Адам. Ожидается сложная система набора опыта и достижений – за определенное количество очков выдаются новые тоники и плазмиды, запланированы тысячи комбинаций для их объединения.



Огромный бур явно не был предназначен создателями для решения такого рода вопросов.



На сплайсерах по-прежнему карнавальные маски – несчастье, повергшее Rapture в упадок, произошло в новогоднюю ночь.

выучили слово «Ар-Деко» и начали с серьезными лицами говорить про Эйн Рейд (Ayn Rand) и ее философию субъективизма. Более того, BioShock было не стыдно показать людям, имеющим к компьютерным играм самое отдаленное отношение. Все вышесказанное верно и для второй части. По крайней мере мы склонны надеяться хотя бы на это.

А В РУКАХ СКРИПАЧЕЙ – ДЕРЕВЯННЫЕ ГРЕЛКИ

Прошло десять лет со времен нашего удивительного путешествия по городу с названием Восторг (Rapture). Разработчики стоически игнорируют «плохую» концовку первой части – так что, увы, никакого ядерного апокалипсиса и всемирного торжества нанотехнологий. Вместо этого в прибрежных городах начали пропадать дети. Несложно догадаться кто – маленькие девочки с выразительными глазами в кружевных платьицах. Газетчики соотносили с пропажами странное красное свечение прибрежных волн и даже придумали таинственное существо – высокое, ужасно быстрое, в некотором подобии водолазного скафандра. Знакомьтесь, это Большая сестричка – новый правитель Восторга. Одна из освобожденных Джеком девочек выросла, но так и не смогла смириться с жизнью на поверхности. Ее тянуло обратно в Восторг – там ей удалось модифицировать себя до неузнаваемости, восстановить «пищевую» цепочку, связанную со сбором Адама, и встать во главе города, за десять лет почти полностью обезумевшего, разрушенного и затопленного. Вот тогда на сцене появляемся мы.

КАК МАГНИТ НА ЖЕЛЕЗНУЮ СМЕСЬ

Игрок, будучи не простым, а самым первым Big Daddy, вовсе не лишен разума и

ЛЕНИН ЖИВ

В интернете ходят упорные слухи, что Эндрю Райан не погиб от рук игрока в первой части, а прекрасно себя чувствует и еще не раз будет радовать нас своими философскими теориями о людях и паразитах. Доказательства просты – вита-камеры. Эти сложные приборы, настроенные на воскрешение Райана и членов его семьи, просто обязаны были сработать – одна такая камера как раз стояла неподалеку от его кабинета, где мы последний раз встречались со строителем Восторга.

BIOSHOCK НЕ БЫЛА ИГРОЙ ПРО РЕТРОФУТУРИЗМ, АР-ДЕКО, ГИБЕЛЬ УТОПИИ, МАЛЕНЬКИХ ДЕВОЧЕК И ОГРОМНЫХ БИОМУЖЧИН, ЗАКОВАННЫХ В АКВАЛАНГИЧЕСКИЕ СКАФАНДРЫ И УМЕЮЩИХ ИНОГДА ЖУТКО РЕВЕТЬ.

Пробуждение вышло тяжелым. Нелегко, наверное, смириться с мыслью, что ты чудовище, запертое в водолазный костюм.

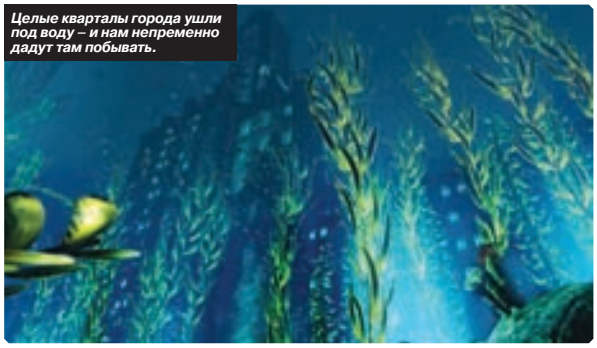
чувств, как более поздние прототипы этих биомеханических устройств для охраны Маленьких сестричек. Напротив, ты сможешь пользоваться всеми благами цивилизации Эндрю Райана (Andrew Ryan): Адамом, плазмидами/тониками и даже воскрешающими вита-камерами (эти штуки здесь вместо чекпойнтов), однако и более уязвим к атакам по сравнению с другими Папочками. Зато у нас есть огромный бур (в виде почему-то отдельного оружия) и знаменитое умение наскакивать на противника могучим плечом. Более того, теперь можно пользоваться плазмидами и оружием одновременно, держа их в разных руках. Изменится и механизм взаимодействия с Маленькими сестричками – можно, как и прежде, жестоко расправиться с ними, забрав весь Адам, а можно… удочерить. Последнее будет напоминать финальные уровни первой части, когда мы фактически превращались в Большого папочку: нужно защищать сестричек от сплайсеров, и весь собранный с мертвых тел Адам они будут отдавать прямо нам в руки. Нашим проводником в игре станет профессор Тененбаум, которая попрежнему живо заинтересована в судьбе девочек и явно недовольна новыми порядками Большой сестрички. Последняя же будет досаждать на протяжении всей игры – то посылая орды сплайсеров, то лично атакуя игрока, когда он убьет определенное количество других Папочек.

ЭТОТ КРАЙ НЕДВИЖИМ

За десять лет Rapture сильно изменился – многие районы полностью затопило, а из сплайсеров выжили только те, кто полностью перешагнул границу между человеческим и животным. Однако «мутаголики» (именно так называли обитателей Восторга в локализации от «1С»), как обещают разработчики, будут всего лишь «закуской между более серьезными блюдами». Предполагаются как новые вариации Больших папочек, которых мы никогда не видели, так и принципиально новые враги – их типажи хранятся в строгом секрете. В качестве отдыха между перестрелками можно будет прогуляться под водой (не забываем: мы в водолазном скафандре) – оружием воспользоваться не удастся, зато именно так можно попасть в секретные зоны и другие труднодоступные места. Сами уровни полностью новые, хотя отсылок к старым локациям избежать вряд ли удастся. «Rapture – огромный город, – заверяют разработчики. – В BioShock мы показали только малую его часть».

КОНЕЦ ПЕРСПЕКТИВЫ

Самое странное во всей этой истории с сиквелом то, как уверенно разработчики говорят о сложной драматургии, проповедуя при этом схожую с первой частью концепцию. «Игра будет задавать вопросы, – говорит Джордан Томас (Jordan Thomas), лидер проекта, дизайнер двух уровней в первой BioShock и один из немногих людей в 2K Marin, имевших отношение к оригиналу. – Мы будем стараться создавать резонанс, переходя от высоких тем к игровой механике. Я не могу сказать, как именно, потому что это будет чудовищный спойлер». Тут нужно сделать одну ремарку: Томас сейчас в общих чертах описывает то, что делал Левайн в первой части, с одним маленьким «но». BioShock не задавала никаких вопросов – она на протяжении 20 часов строила убедительную, ужасную реальность с вполне четкими ориентирами и мотивацией главного героя. А потом ломала все это о колено, разбивая на тысячи мельчайших осколков. ■



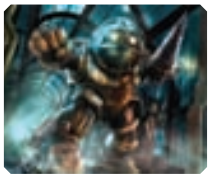
Целые кварталы города ушли под воду – и нам непременно дадут там побывать.

«Отдай!» – «Нет, ты отдай!» – сплайсер отнимает Адам у бедного ребенка.

В ПРИБРЕЖНЫХ ГОРОДАХ НАЧАЛИ ПРОПАДАТЬ ДЕТИ. НЕСЛОЖНО ДОГАДАТЬСЯ КТО – МАЛЕНЬКИЕ ДЕВОЧКИ С ВЫРАЗИТЕЛЬНЫМИ ГЛАЗАМИ В КРУЖЕВНЫХ ПЛАТЬИЦАХ.

ЛИКВИДАЦИЯ БЕЗГРАМОТНОСТИ

Восторг (Rapture) – утопический город на дне океана, построенный философом, советским эмигрантом Эндрю Райаном. Город, где живут только лучшие, самые умные люди мира, и все имеют равные возможности для самореализации.



Большие папочки (Big Daddies) – происхождение доподлинно неизвестно; предположительно бывшие заключенные, плоть и органы которых были пересажены в специальные водолазные костюмы с системами жизнеобеспечения. Разум подвергнут серьезной деградации в обмен на повышенную выносливость.

Маленькие сестрички (Little Sisters) – дети из приютов Восторга, которых превратили в сборщиков Адама, пересадив им на место позвоночника моллюска, синтезирующего это вещество. Психологически запрограммированы следовать за Большими папочками и выкачивать Адам из тел убитых – трупы девчушки считают «ангелами».

Сплайсеры (Splicers) – жители Восторга, сошедшие с ума на фоне регулярного употребления больших доз Адама. Управляются сначала Эндрю Райаном, а затем Большой сестричкой с помощью феромонов.

Адам (Adam) – открытое в Rapture вещество, состоящее из стволовых клеток и обладающее уникальными свойствами генетической модификации. Для постоянного поддержания нового генетического состояния требуется сыворотка «Ева» (Eve). Адам добывается из редкого вида моллюсков и вызывает сильную зависимость, сродни наркотической.

Плазмиды/тоники (Plasmids/Tonics) – созданные на основе Адама препараты, при употреблении которых у пациента открываются сверхъестественные способности – как временные, так и постоянные. Для временных требуется постоянная подпитка сывороткой «Ева».

Автор:
Роман Епишин

Тропико – удивительная страна. Только в ней на взлетных полосах устраивают пешеходные переходы.

Пляж, море, девочка с игрушкой в руке… Постойте, это же BioShock 2!

TROPICO 3

ПОЧУВСТВУЙ СЕБЯ ДИКТАТОРОМ

- **ЖАНР:** Management
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Kalypso Media
- **РАЗРАБОТЧИК:** Haemimont Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** Не объявлено
- **ИНТЕРНЕТ:** www.tropico3.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 31 июля 2009 года

Какие ассоциации возникают у тебя, читатель, когда ты слышишь «Куба»? Тропические фрукты, солнечные пляжи, доступные женщины, холодная война, диктаторский режим… Разработчики Tropico 3 мыслят в том же направлении, разве что о знойных красавицах они пока ни словом не обмолвились.

Правда, само название «Куба» в игре нигде не звучит. Студия Haemimont Games предлагает всем желающим стать правителем маленького островного государства Тропико, затерявшегося где-то в Карибском бассейне. Однако сути это не меняет. Авторы тщательно имитируют все детали эпохи холодной войны и политической жизни на Острове свободы. Так что правителю предстоит столкнуться и с оппозиционерами-вольнодумцами, и с нездоровым интересом к своему государству со стороны противоборствующих США и СССР. Разработчики даже воспроизводят в игре конкретные исторические события вроде Карибского кризиса 1962 года и визита на Кубу папы в 1998-м. Только место Кубы занимает твой собственный остров. При этом никто не мешает тебе придумывать свои псевдоисторические события – соответствующий редактор прилагается. Вообще, авторы обещают большую свободу творчества. Создавать можно не только сценарии, но и целые острова и даже главного героя, подбирая ему умения и таланты. Конкретный персонаж в отличие от незримого бесплотного диктатора способен прогуляться по своим владениям. Оставив политические дела, в Tropico 3 можно в свое удовольствие понежиться на пляже, оттянуться в казино или толкнуть зажигательную речь с балкона президентского дворца (привет Фиделю Кастро). Правда, от таких развлечений есть и практическая польза: твое появление в увеселительном заведении тут же привлечет туда толпы туристов, а это автоматически повысит налоговые поступления.

Публичные выступления – далеко не единственный способ воздействия на электорат. Ты сам решаешь, каким образом сохранить власть и накопить на безбедную старость. Можно попытаться править мудро, гуманно и справедливо, а можно пересажать всех диссидентов и силой подавить волнения. В экономике действует все тот же принцип свободы выбора. Хочешь – выращивай фрукты, хочешь – добывай руду. Неплохую прибыль также сулят туризм и топливная промышленность. Для развития того или иного бизнеса придется налаживать инфраструктуру и возводить новые здания, так что Tropico 3 – это еще и градостроительный симулятор.

Словом, возможностей масса, и в экзотичном антураже да под зажигательный саундтрек в стиле латинос наверняка захочется опробовать их все.

В казино можно отдохнуть от государственных дел.

ХОДИМ В ГОСТИ

Кроме одиночной кампании авторы готовят сетевой режим. Ты сможешь съездить в гости к другим «эль президенте» и прогуляться по их владениям. Есть и соревновательный момент: в Сети будут публиковаться списки игроков, набравших больше всего очков.

ОСТАВИВ ПОЛИТИЧЕСКИЕ ДЕЛА, В TROPICO 3 МОЖНО В СВОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ ПОНЕЖИТЬСЯ НА ПЛЯЖЕ И ОТТЯНУТЬСЯ В КАЗИНО.

ФАКТЫ:

2 злейших врага диктатора – СССР и США

15 миссий в одиночной кампании

25 тонн бананов для экспорта

115 диссидентов за решеткой

Автор:
Дмитрий Рубанов

Оккупированный Париж нарисован гораздо лучше, чем Венесуэла в Mercenaries 2, и как минимум не хуже, чем Либерти-Сити в GTA4.

THE SABOTEUR

КЕПКА НАД ПАРИЖЕМ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Pandemic Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.pandemic-studios.com/thesaboteur
- **ДАТА ВЫХОДА:** Весна 2010 года

Бешеный сиквел Mercenaries, приставочная Destroy All Humans! Судя по последним релизам замечательной студии Pandemic, в ее офисах сплошь и рядом трудятся эдакие взбудораженные маньяки из фильма «Адреналин 2». Не удивимся, если свое утро парни начинают не с чашки бодрящего кофе, а со страстного поцелуя с электрораспределительным щитком. Иногда, впрочем, и таким безумцам хочется почувствовать себя серьезными людьми.

Для экспериментов над формой и содержанием своей новой игрушки Pandemic выбрала знакомые по Brothers in Arms и Medal of Honor европейские антуражи времен Второй мировой. Разработчики планируют вдохнуть жизнь в осточертевшие декорации посредством сюрреализма и механики экшена от третьего лица в духе GTA и Assassin's Creed одновременно.

Чуем, что стелс-элементы окажутся только прелюдией перед стрельбой, взрывами и погонями.

ЛЯ ДИВЕРСАНТ

Знакомься – обыкновенная и слегка потрепанная кепка. А это ее хозяин – француз ирландского происхождения Шон Девлин (Sean Devlin). Кепка и Шон неразлучны, как Сэм Фишер и зеленые очки, как бешеные кролики и вантузы. Месье Девлин тихомирно влачит существование в оккупированном фашистами Париже, пока однажды фрицы не убивают всех, кто ему дорог. В жизни простого обывателя мгновенно появляется смысл – отмщение.
Месть, как известно, холодное блюдо, поэтому Шон не бросается с шашкой на танк, а уходит в подполье и начинает сотрудничать с партизанами. Атаковать нацистов в открытую – самоубийство. Фри-

ПУТЬ РЭМБО

Коллектив Pandemic обещает никак не ограничивать истинных ценителей напалма и тротила: если у игрока резко отпадет желание скакать по карнизам, то, проникнув на охраняемый объект, можно будет расслабиться и устроить небольшой апокалипсис в лучших традициях Mercenaries 2. «Путь Рэмбо», правда, сулит соответствующие неприятности. Немцы мгновенно вышлют за обидчиком вооруженные до зубов патрули. Сначала на хвост сядут пешие отряды, затем джипы, танки и боевые дирижабли.

САМИ РАЗРАБОТЧИКИ ХАРАКТЕРИЗУЮТ ИГРУ КАК НЕЧТО СРЕДНЕЕ МЕЖДУ ФИЛЬМАМИ ОБ «ИНДИАНЕ ДЖОНСЕ» И «АМЕЛИ».

ФАКТЫ: **24** вида оружия | **2** группировки: бойцы сопротивления и фашисты | **1** детально воссозданный город

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

Ярко-красный кабриолет, бесшабашные ночные гонки с фрицами – все это в стиле Pandemic.

цы отлично натренированы и вооружены. Создатели игры наплевали на исторические факты и снабдили вермахт футуристическими автоматами и огромными дирижаблями из Red Alert. Дерзкие диверсии с применением колющего, режущего, стреляющего и взрывающегося оружия – единственный шанс Девлина добраться до обидчиков.

На растерзание подпольщикам выделят детально воссозданный Париж 40-х годов прошлого века (в комплекте, само собой, полная свобода перемещений и отсутствие загрузок). Архитектура, костюмы, дизайн заведений – все слегка утрированно, но в целом соответствует реалиям. Есть даже Эйфелева башня. Условно город можно поделить на две части – центр и пригород. Поэтому закономерны два стиля геймплея: на узких улочках проще чиркнуть ножом и затеряться, в поле же можно не церемониться и пальнуть из ракетницы кому-нибудь в спину.

ЧЕРНО-БЕЛОЕ НАСТРОЕНИЕ

Сами разработчики характеризуют игру как нечто среднее между фильмами об «Индиане Джонсе» и «Амели» и пытаются сочетать слегка специфичный французский юмор с экшеном на грани фантастики. Шон абсолютно не похож на типичного персонажа боевика: нет ни квадратной челюсти, ни косой сажени в плечах, ни удавки во внутреннем кармане пиджака. Отсутствие огромных мускулов и гаджетов запросто компенсируется недюжинной ловкостью. Отсюда своеобразный ретропаркур. При желании можно будет забраться на верхушку Эйфелевой башни и любоваться Парижем с высоты птичьего полета. Огромные территории предполагают разнообразие транспортных средств. Обещаны десятки машин того времени, экзотические спорткары, броневики и танки. Интересное визуальное решение – цветовая градация районов. Области, захваченные немцами, напоминают выцветшие кадры кинохроники: они унылые, бесцветные, скучные. После того как Шон отбивает район у фрицев, улицы вновь наполняются красками. Нечто похожее было в последней Prince of Persia.

Ты наверняка узнал графический движок Odin из Mercenaries 2, не так ли? В Saboteur никаких кардинальных внешних улучшений не будет. Картинка станет немного четче, а модели персонажей – пропорциональнее и симпатичнее. Надеемся, что длинные руки Pandemic дотянутся и до оптимизации, иначе Saboteur едва ли сможет прыгнуть выше компьютерных Saints Row 2 и Wheelman.

P.S. Если верить недавнему официальному заявлению главы команды разработчиков Тома Френча (Tom French), игре еще лишь предстоит пройти стадию альфа-версии. Другими словами, весна 2010 года – очень и очень оптимистичная дата для релиза проекта. ■

За каждый эффектный прыжок или трюк разработчики обещают небольшое поощрение.

НЕЗАБЫТЫЙ ГЕРОЙ

При создании образа главного героя разработчики взяли за основу вовсе не какого-нибудь Сильвестра Сталлоне, а вполне реального исторического персонажа – бывшего гонщика Уильяма «Уильямса» Гровера (William «Williams» Grover). Именно этот человек организовал и возглавил партизанское движение в Париже. Гровер успел хорошо потрепать нервы немцам, пока не был схвачен гестапо и казнен весной 1945 года.

Недетский рейтинг игре, кажется, обеспечен.

Автор:
Роман Епишин

DEUS EX 3

РЕАБИЛИТАЦИЯ

- **ЖАНР:** Action/Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
- **РАЗРАБОТЧИК:** Eidos Montreal
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.deusex3.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2009 год

Хотя первый эпизод Deus Ex реабилитировал студию Ion Storm после ужасной Daikatana и даже навеки прославил ее, вторая часть игры вновь покрыла имя компании позором. Deus Ex: Invisible War даже попала в наш спецматериал «Разочарования индустрии», опубликованный в декабрьском номере за 2007 год. Поклонники не оценили идею универсальных боеприпасов, остались недовольны скукожившимися уровнями и скучным сюжетом. Однако разработчики из Eidos Montreal (Ion Storm закрылась еще в 2005-м) уверяют, что учли все претензии и не повторят ошибок.

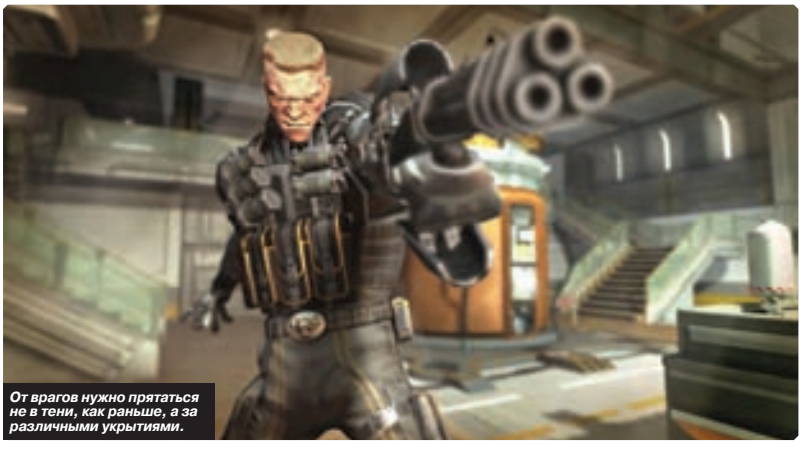
ИЩИТЕ ЖЕНЩИНУ

Сюжету и главному герою авторы уделяют самое пристальное внимание. В этот раз действие разворачивается в 2027 году – за два с лишним десятка лет до событий первой части. Игрок застает мир будущего в разгар очередного социального кризиса. Биомеханические имплантаты (даже не нанотехнологии) еще только входят в повседневную жизнь и вызывают раскол в обществе. Те, у кого хватило средств и решимости испытать на себе диковинные новинки, превращаются в уродов, здорово отличающихся от нормальных людей. Поскольку первые модели вживляемых приспособлений были грубыми и неуклюжими, облик их носителя действительно менялся не в лучшую сторону. Социальная напряженность усугубляется уже привычной борьбой алчных корпораций, которые ни в грош не ценят человеческие жизни. В общем, классика кибербанка.

Главный герой истории Адам Йенсен (Adam Jensen) зарабатывает себе на хлеб профессией охранника – в службе безопасности научно-исследовательской лаборатории Sarif Industries. Организация как раз и занимается новомодными имплантатами, наделяющими человека невероятными способностями. Естественно, такая деятельность привлекает внимание самых разных, зачастую враждебных структур, и однажды компанию атакуют бойцы спецназа. Солдаты безжалост-

ИДЕАЛЬНОЕ ТЕЛО

По словам разработчиков, исход боя в игре будет зависеть не от характеристик героя, а от меткости и сноровки самого игрока. Но это вовсе не означает, что экшен останется без ролевых элементов. В боях Адам, как положено, получает очки опыта, которые затем расходуются на модернизацию оружия и вживление новых имплантатов. Последних запланировано 20 штук, и среди них будут очень интересные модели. Например, выскакивающие из спины щупальца, которые цепляются за стену, когда герой спрыгивает с крыши здания.



От врагов нужно прятаться не в тени, как раньше, а за различными укрытиями.

ФАКТЫ: **4** раза можно модернизировать оружие | **5** мегаполисов предстоит посетить Адаму

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

Игра осталась верна техногенному стилю предшественниц.

На первых скриншотах почему-то видны в основном решетки и лестницы.

НЕКОТОРЫЕ КРАСОТКИ ПОПЫТАЮТСЯ ОБОЛЬСТИТЬ АДАМА, ВТЕРЕТЬСЯ К НЕМУ В ДОВЕРИЕ И ПРЕДАТЬ.

но истребляют научных сотрудников, но Адаму удается выжить. Вместо того чтобы найти новую работу, лечь на дно и откладывать на старость, он начинает смертельно опасное расследование. Наиболее полно раскрыть образ героя авторы рассчитывают с помощью... его квартиры, куда предстоит несколько раз возвращаться. Там хранятся фотографии, проливающие свет на прошлое Йенсена, а главное – дневник с весьма любопытной информацией. А чтобы Адам не казался игроку бездушной полигональной куклой, разработчики уделили повышенное внимание женщинам, которые встретятся на пути героя. Обольстительным красавицам в Deus Ex 3 отводится важная роль. Во-первых, отношения с противоположным полом оживляют персонажа и делают его виртуальное существование более правдоподобным. Во-вторых, с дамами в игре (как и в жизни!) можно закрутить интрижки. Известно, что некоторые красотки попытаются обольстить Адама, втереться к нему в доверие и предать. Хотя развитие отношений во многом будет зависеть от действий самого игрока.

ТВОРЧЕСКИЙ ПОДХОД

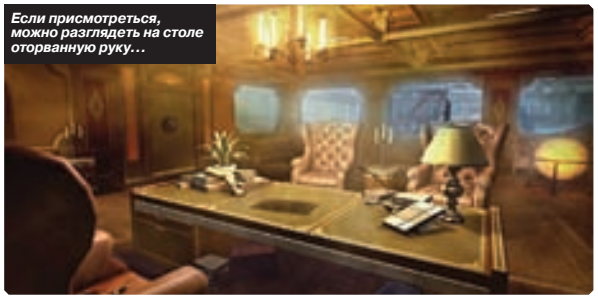
Распутывая клубок тайн и загадок, герой посетит пять мегаполисов, включая Нью-Йорк, Шанхай и Монреаль. Воспользовавшись служебным положением, Eidos Montreal решила «засветить» в игре свой родной город.

Разумеется, далеко не все обитатели мрачного мира встретят путешественника кружкой киберпива и дружеским приветствием – сражаться в Deus Ex 3 придется много. Идея универсальных патронов как откровенно неудачная отправилась в небытие. Каждый вид оружия вновь требует специальных боеприпасов, а заодно и модернизации – на ствол можно установить до четырех апгрейдов. Впрочем, одного лишь прокачанного арсенала для выживания недостаточно – в Deus Ex 3 нужно еще и уметь прятаться, причем не в тени, как раньше. Это не слишком правдоподобно. Поэтому игру приобщат к современной моде на укрытия. А вот самовосстанавливающееся здоровье, пожалуй, стоит признать весьма сомнительным нововведением...

Обещая учесть старые ошибки, авторы вполне могут наделать новых. Как показала практика, поклонники серии нетерпимы к отклонениям от механики оригинала. С другой стороны, живет лишь то, что развивается, а с этим у Deus Ex 3 проблем как раз нет. Разработчики пробуют, ищут, экспериментируют, словом, творят. Лишь бы монреальцам не ставили палки в колеса функционеры из Square Enix, на днях купившие с потрохами Eidos Interactive, иначе все старания окажутся напрасными. ■

УБЕЙ ГЛАВНОГО

Противники атакуют отрядами из нескольких человек под предводительством командира. Пока тот жив и отдает приказы, группа действует слаженно и тактически грамотно, доставляя немало хлопот. Но если прикончить лидера, бойцы теряются и становятся легкой добычей. Кроме рядовых врагов обещаны боссы, сражения с которыми тоже можно облегчить. Авторы уверяют, что сила главаря будет зависеть от предшествовавших схватке действий игрока.


Если присмотреться, можно разглядеть на столе оторванную руку...

В лабораториях изготавливают биомеханические имплантаты.

До того как отправиться в путешествие по пяти городам, герой работал охранником в лаборатории.

Автор:
Дмитрий Карасев

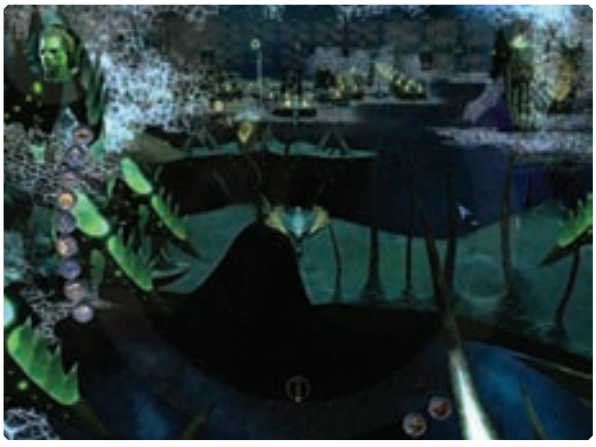
NOVA ONLINE

ДЕНЬ КОСМОНАВТИКИ

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** OG Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** OG Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** Тысячи
- **ИНТЕРНЕТ:** www.novaonline.ru
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2009 год

На первый взгляд беспокоиться за будущее Nova Online поводов нет. Работа идет своим чередом, игра обрастает яркими ярлыками вроде «наш ответ EVE Online» и «многопользовательская Elite», а ее создатели говорят правильные речи про живой, развивающийся мир, про инновационное сочетание экшена и RPG и про то, что исход поединка зависит от мастерства игроков, а не от экипировки персонажей… Вот только говорить – это одно, а реализовать на практике – совсем другое.

Космическая база нешилитов напоминает какой-то галактический лес.



ВСЕ ФЛАГИ В ГОСТИ БУДУТ К НАМ

Поэтому возможность поучаствовать в закрытом тестировании Nova Online была воспринята с осторожным оптимизмом. Когда мы только познакомились с игрой (см. материал в мартовском номере «РС ИГР»), то на бумаге творение OG Games выглядело как минимум многообещающим проектом. Теперь же нам предстояло проверить жизнеспособность «первой в мире action/MMORPG» в боевых условиях и выяснить, в состоянии ли она бороться с матерыми конкурентами за симпатии поклонников онлайновых игр.

Впечатления – неоднозначные. Достаточно сказать, что при всей той массе сравнений, которая обрушилась на игру после анонса (от Elite и Star Control до Ace Online), Nova Online больше всего напоминает… незабвенных «Космических рейнджеров». Ощущение дежавю зарождается при первом знакомстве с игрой и крепнет по мере налаживания отношений. Такое же множество звездных систем, контролируемых самыми разными фракциями. Знакомые шараханья от планеты к планете в поисках «на кого бы поработать», та же необходимость просчитывать, как твои действия повлияют на отношения с теми, этими, пятыми и десятыми. Недостает только фирменного рейнджерского юмора… Зато своих особенностей – в избытке.

ЛИЦА ИНОПЛАНЕТНОЙ НАЦИОНАЛЬНОСТИ

Путешествие по миру Nova Online начинается, естественно, с создания нового героя. Имя, портрет, четыре характеристики, распределение бонусных очков – тут все без особых сюрпризов. Разве что выбор расы заслуживает отдельных слов. Планета Ктлото представлена зоками, увлекающимися киберимплантатами и поклоняющимися сверхразуму. Их оппоненты, нешилиты с Аллуша, живут по принципу «мутировал сам – помоги товарищу» и мечтают превратить всю неживую материю Вселенной в биомассу. Жители Земли стараются соблюдать нейтралитет. Космические киборги, объединенные общим разумом, и обладатели живых кораблей – где-то мы уже видели это, не так ли?

ОТКУДА РУКИ РАСТУТ?

Создатели Nova Online характеризуют свою игру как уникальный сплав экшена и MMORPG. Главная особенность проекта – победа зависит не от уровня прокачанности героя и не от степени навороченности его корабля, а прежде всего от мастерства пользователя. «Успеха добивается наиболее умелый игрок, а не тот, кто играет 24 часа в сутки», – гласит официальное заявление.

ФАКТЫ: **3** игровые расы, одна стандартнее другой | **3** типа кораблей, определяющих стратегию игрока

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

Обитателям вселенной Nova Online пока катастрофически не хватает индивидуальности – как в сюжетном, так и в игровом плане. Да, зоки больше ориентированы на атаку, а нешилиты предпочитают оборону, но вот сказать, что те бойцы, а те, допустим, скауты, пока решительно невозможно. Хотя, с другой стороны, есть в этом и свой плюс – ты сможешь двигаться в любом направлении независимо от первоначального выбора.

НАМ КОСМОС – ДОМ РОДНОЙ

В мире Nova Online все зиждется на необходимости поддерживать отношения с различными фракциями. Это следует осознать в первую очередь. Именно фракции контролируют «мирные» системы, именно им принадлежат магазины и верфи, но главное – именно они являются неиссякаемым источником заданий. Как правило, направленных друг против друга, поэтому, налаживая отношения с одними, ты автоматически настраиваешь против себя других. Вражда с той или иной группировкой закрывает доступ на ее территорию, а любой ее представитель будет считать своим долгом отправить твой корабль на свалку космического металлолома.

Можно, конечно, пойти путем космического пирата, который вообще не признает авторитеты, но это, как быстро выясняется, сопряжено с немалыми трудностями. А ведь новички и так слишком слабы: каждые две минуты возрождаются возле станции клонов. Альтернативный вариант – записаться в космические старатели и отправиться на поиск богатых ресурсами астероидов. Но и тут подкарауливает разочарование: космическая руда идет лишь на изготовление различного оборудования для самих игроков, а эта функция пока еще не работает.

БИЛ, БЬЮ И БУДУ БИТЬ

Поэтому после пары пробных кругов по Галактике приходится возвращаться на ближайшую базу в поисках задания. Поручения удручают своим однообразием. Говорят, в будущем ситуация изменится, но пока на просторах галактики есть только два занятия: куда-нибудь слетать или кого-нибудь убить. Работа курьера безопаснее, но первым делом хочется непременно устроить бойню. В конце концов, нам ведь обещают «уникальный сплав экшена и MMORPG». Увы, говорить о «звездных войнах» в восторженных тонах пока не получается. Маневры ограничены четырьмя клавишами (W, A, S, D) и двухмерным космическим пространством. Физическая модель удивляет лишь резиновыми астероидами, от которых звездолеты отскакивают как теннисные мячики. Спецэффекты представлены только весьма скромными взрывами да уже набившими оскомину синими росчерками лазеров. Пока поединки в Nova Online вторичны по отношению к исследованию космоса. Сложно сказать, в чем причины: может, просто не набралось достаточного количества участников для масштабных сражений, а может, дело в не самом удобном управлении… Хотя все можно подправить, ведь проект даже не достиг стадии открытого бета-тестирования. В конце концов, другое свое обещание разработчики выполнили целиком и полностью. Уровень персонажа и оснащение корабля имеют в Nova Online большое значение, но отнюдь не гарантируют победы: из дорогих лазеров еще нужно попасть в оппонента, а сделать это не так-то просто. Многочисленные боевые навыки (будь то возможность создать двойника-фантома или оставить на пути врага мину) являются лишь полезным подспорьем в бою, но не более того. Умелый игрок всегда сможет избежать ловушки и отличить «призрак» от настоящего корабля.

МОЙ ЗВЕЗДОЛЕТ – МОЯ КРЕПОСТЬ

Кстати о навыках. После нескольких поединков и выполнения пары заданий приходит

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

История Nova Online начинается с открытия людьми, только что вышедшими в космос, так называемых зеркальных аномалий – порталов, позволяющих мгновенно перемещаться между двумя системами. С тех пор освоение Вселенной пошло ударными темпами и продолжалось до тех пор, пока человечество не наткнулось на движущуюся им навстречу расу зоков. Встреча закончилась «войной недоразумения», в которую быстро оказались втянуты и нешилиты. Основное действие Nova Online разворачивается спустя какое-то время после подписания договора о мире, когда боевое противостояние сменилось «космической гонкой» – изучением новых систем ударными темпами. Теперь путешествия в космосе не завязаны на одних лишь звездных аномалиях – ты можешь воспользоваться услугами специального шаттла, который доставит твой корабль в нужную систему.

Жизнь вокруг крупных баз бьет ключом.

Обычная тактика истребителя: вылетел, пострелял, бросился наутек.

Скриншот, наиболее соответствующий выражению «буйство спецэффектов».

КРАСНЫЙ, ЖЕЛТЫЙ, ЗЕЛЕНЫЙ

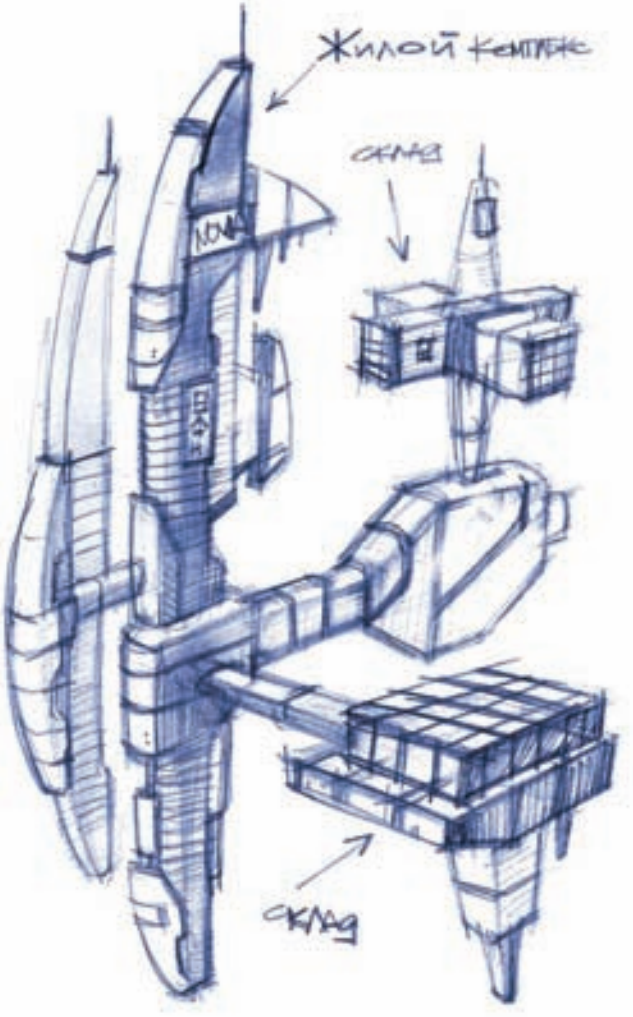
Звездные системы в Nova Online бывают трех типов. «Зеленые» полностью контролируются какой-либо корпорацией, а ты всегда можешь рассчитывать на защиту патрульных звездолетов. Хотя и здесь можно встретить агрессоров, например пиратов.
Каждая «желтая» система поделена между несколькими фракциями. Тут тоже относительно безопасно, однако корсаров на порядок больше. Ну а в «красные» без хорошей подготовки и в одиночку лучше не залетать – так или иначе приключения тебе гарантированы.

«Заправлены в планшеты космические карты…»

пора задуматься о развитии героя. Обучение идет не самыми ударными темпами – всего одно очко умений на каждый новый уровень персонажа. Да и тратить их особенно негде. Пока в Nova Online представлены лишь три школы: «Штурм», «Оборона» и «Скрытность». Первая, как нетрудно догадаться, включает различные атакующие навыки, вторая направлена на укрепление защиты звездолета, третья – самая, пожалуй, интересная из всех – включает в себя всевозможные тактические хитрости вроде упоминавшихся выше мин и кораблей-фантомов.
Классов как таковых у персонажей нет, хотя направление развития диктуется типом звездолета, который ты выберешь. Их опять же три: маневренный «Скаут», промежуточный «Истребитель» и тяжеловооруженный «Корвет». У различных рас есть разные модификации кораблей, но баланс сил остается примерно одинаковым. Действительно, нельзя сказать, что та или иная модель лучше остальных, ведь все зависит от мастерства пилота…
Равно как и перспективы Nova Online целиком зависят от профессионализма и усидчивости разработчиков. Сейчас игра все так же выглядит скорее многообещающей, чем уже готовой к покорению рынка онлайновых проектов. В ней пока нет ни закрученного сюжета, ни запоминающихся поединков, ни каких-то потрясающих красот. Зато есть свой стиль и необычный геймплей. Выносить вердикт в таких условиях – занятие крайне неблагодарное. Да и рановато это делать. Пока с уверенностью можно сказать одно: побывав во вселенной Nova Online, хочешь вернуться туда еще как минимум раз. Для онлайновой игры это уже половина успеха. ■

ПОКА НА ПРОСТОРАХ ГАЛАКТИКИ МОЖНО ЗАНЯТЬСЯ ЛИШЬ ДВУМЯ ВЕЩАМИ: ЛИБО КУДА-НИБУДЬ СЛЕТАТЬ, ЛИБО КОГО-НИБУДЬ УБИТЬ.

Обычно для сражений выбирается вид сверху. При таком положении камеры на красоты особенно рассчитывать не приходится, зато управлять удобно.



Автор:
Владимир Карпов

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Владимир Высоцкий, поэт, певец и актер

В игре используется достоверная модель повреждений: долго укрывать отряды в зданиях небезопасно.

ЧЕРНЫЕ БУШЛАТЫ

ГРОЗНЫЙ ВАЛ

ЖАНР: Tactics/ Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: 1С
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: games.1c.ru/black_bush
ДАТА ВЫХОДА: Лето 2009 года

Подвиг советских солдат – это не только битва под Москвой, Курская дуга и Сталинград. В истории Великой Отечественной войны есть ряд событий менее известных, но не менее значимых. Игра по мотивам литературного творчества Александра Зорича (который на самом деле Яна Боцман и Дмитрий Гордевский) перенесет тебя во времена сражений на Черном море, в дни, когда пламя войны пылало в Одессе, Севастополе и Новороссийске, а на защиту Родины встали первые настоящие спецназовцы – советские морские пехотинцы.

Игроку предстоит последовательно одолеть 23 миссии, среди которых нашлось место высадке десанта под Григорьевкой (оборона Одессы), Керченско-Феодосийской военной операции (оборона Севастополя), сражению за Малую Землю, одновременной высадке войск морской пехоты в районе деревень Южная Озерейка и Станичка (битва за Новороссийск). «Черные бушлаты» создаются на основе движка «В тылу врага 2», однако игровая механика новой стратегии все же иная. Управляя небольшим количеством морских пехотинцев, необходимо последовательно выбивать противника из укрытий, подавлять огневые точки и занимать отвоеванные территории. В других миссиях, где, наоборот, требуется держать оборону, в полной мере раскроются навыки позиционного боя. В сражениях принимают участие и регулярные войска, но управлять ими нельзя. Пехота обеспечивает огневое прикрытие и помогает выиграть время, однако основные боевые задачи ложатся на плечи морпехов. Войсками командуют реальные исторические персонажи: полковник Л.И. Брежнев, контр-адмирал С.Г. Горшков, майор Ц.Л. Куников, старший лейтенант К.Ф. Ольшанский и другие известные личности, смерть которых автоматически ведет к провалу и досрочному окончанию игры.

В некоторых миссиях будет доступна и сухопутная техника (например, легкий танк Т-26, бронемашины), однако прежде всего на нее возложены транспортные функции. Что касается крейсеров, эсминцев и других кораблей, принимавших участие в высадке десанта, то их мы сможем увидеть только в межмиссионных роликах.

В момент написания текста сюжетная кампания, включающая шесть военных операций, была целиком подготовлена, осталось лишь завершить работу над озвучкой и отладить интерфейс. Предмет гордости разработчиков – песня Владимира Высоцкого «Черные бушлаты» в качестве заглавной композиции. Как сказал продюсер игры Давыд Филиппов, «лицензирование песни было не таким уж простым процессом, но оно того стоило». В общем, стоило или нет – увидим летом. ■

ПРЕДМЕТ ГОРДОСТИ РАЗРАБОТЧИКОВ – ПЕСНЯ ВЫСОЦКОГО «ЧЕРНЫЕ БУШЛАТЫ» В КАЧЕСТВЕ ЗАГЛАВНОЙ КОМПОЗИЦИИ.

Некоторые миссии предполагают тихую подрывную работу разведчиков-диверсантов. Даешь русский Commandos!

Не обольщайся: передавить вражескую пехоту танками не выйдет. Основное преимущество техники над человеком – в скорости.

Чисто визуально игра напоминает недавнего «Партизана», но по части той же исторической достоверности проект «1С» далеко впереди.

Каждая миссия предваряется исторической справкой. Кроме того, в игре ты найдешь раздел «Энциклопедия», в котором собрано множество материалов о боевых действиях на Черноморском флоте в период с 1941 по 1945 год.

ФАКТЫ: **6** военных операций | **23** миссии – от Одессы до Севастополя | **100** видов военной техники

Автор:
Дмитрий Карасев

ОТКУДА ЕСТЬ ПОШЛА ИГРА ФРАНЦУЗСКАЯ

Творение французов очень похоже на Dungeon Runners (2007) от NCsoft – сомнительный юморок, «породивший» эльфов с бензопилами, та же однообразная беготня по лабиринтам… Правда, до соревновательной части корейцы не додумались. Хитом игра не стала, но ограниченным спросом пользуется до сих пор. Посмотрим, какая судьба ожидает Dungeon Party. Кстати, сами разработчики заявляют, что вдохновлялись прежде всего легендарной Dungeon Keeper.

DUNGEON PARTY

ВПЕРЕД, В ПОДВАЛЫ!

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Focus Home Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** Cyanide Studio
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 2–10
- **ИНТЕРНЕТ:** www.dungeon-party.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** Осень 2009 года

Устал от однообразных MMORPG? Надоело по десять часов кряду тренироваться на кошках (кроликах, крысах, кабанах), чтобы затем погибнуть от рук того, кто смог уделить этому занятию на 20 часов больше? Поперек горла стоят волшебные королевства с черными рыцарями тьмы и зелеными орками? Тогда студия Cyanide приглашает тебя на увлекательную экскурсию по подземельям Dungeon Party. Гарантируем – такого ты еще не видел!

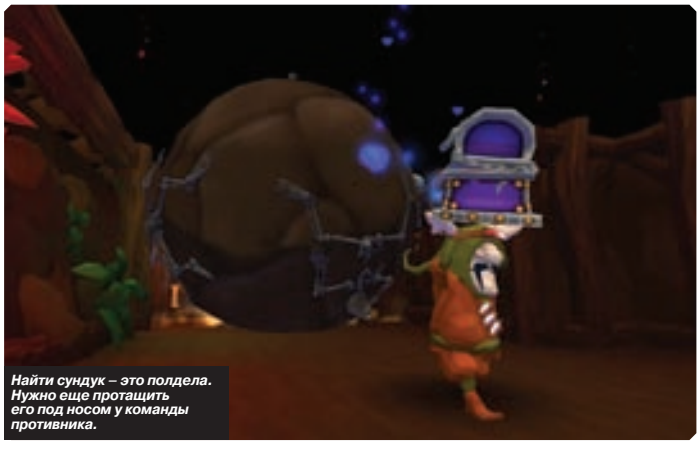
Пока что монстры различаются в основном лишь внешним видом. Тактика у них одна – навалиться толпой и загрызть.

ЖИЗНЬ В ПОДПОЛЬЕ

Проходи, не жмись к выходу, будь как дома. Что тебя интересует? Почему подземелья навевают воспоминания об играх десятилетней давности? И монстры выглядят так, словно художники рисовали их под воздействием психоактивных веществ? И что это вообще за непонятный движок? «Мотор» у нас вообще-то самый современный. Да и руки у художников растут из правильного места. Просто их не хватает. Художников в смысле. Впрочем, и рук у них маловато – две всего. А работы – выше крыши.

Пойми, в Dungeon Party главное не графика, а самобытность и стиль. Студия Cyanide рада представить онлайновую игру, которая непременно покорит всех своей простотой и динамикой, а также неподражаемым юмором. Больше не нужно ночи напролет качать персонажей и изучать объемные руководства по развитию паладинов. Нет унылым квестам и беготне по лавкам в поисках шлема +5. Как говорится, мышку в зубы – и вперед… То есть вниз, в подземелья.

Хотя нет, постой. Сначала нужно все-таки сгенерировать своего героя. У нас огромный выбор различных костюмов и вариантов их раскраски, позволяющих подчеркнуть индивидуальность любого персонажа. Что? Классы? А… Их у нас всего три: палач, вор и волшебник. Думаем, не нужно пояснять, кто творит разрушительные заклинания, кто играет роль «танка», а кто искусно обращается с ловушками…. Кстати, наши дизайнеры говорят, что к финальному релизу может появиться четвертая специальность, а если очень повезет, то даже пятая.



Найти сундук – это полдела. Нужно еще протащить его под носом у команды противника.

ФАКТЫ: **3** героя – маг, палач и вор | **2** команды в одном лабиринте | **1** цель – стащить сундук с сокровищами

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

Подземелья в Dungeon Party нельзя назвать слишком запутанными. К тому же всегда можно свериться с картой.

КРАСОТА ТРЕБУЕТ ДЕНЕГ

Сейчас Dungeon Party проходит стадию открытого тестирования, поучаствовать в котором может любой желающий. Доступ к финальной версии игры тоже будет бесплатным. Реальные деньги придется отдавать только за экипировку для персонажей. При этом снаряжение влияет лишь на внешний вид героя – Cyanide хочет сохранить равные возможности для «бедных» и «богатых» игроков. За что же тогда платить? Ну, разве можно отказаться от возможности нарядить своего палача в розовый халатик с цветочками… Кроме того, за доллары или евро можно будет приобрести усиленные версии лечебных зелий и ловушек.

В ЦЕНТРЕ КАЖДОГО ПОДЗЕМЕЛЬЯ СПРЯТАН СУНДУК С СОКРОВИЩАМИ – ТА КОМАНДА, КОТОРАЯ ДОСТАВИТ ЕГО К ВЫХОДУ, И ОБЪЯВЛЯЕТСЯ ПОБЕДИТЕЛЕМ.

СУНДУК РАЗУМНЫЙ, ОБЫКНОВЕННЫЙ

Итак, мы в подземелье. Оказаться здесь очень просто: собирай отряд из пяти, четырех или хотя бы трех единомышленников и отправляйся в один из лабиринтов. Их у нас пока столько же, сколько и героев, но дизайнеры обещают в будущем расширить ассортимент. Даже если не получится, ничего страшного – в распоряжении игроков будет редактор уровней. Сделаешь свой лабиринт, с блэкджеком и чем еще захочешь. Подземелья, как и положено, напичканы ловушками и коварными монстрами. Вот, кстати, слева от тебя пукающая мумия – один из выдающихся образчиков нашего юмора… Впрочем, речь сейчас не о ней. В каждом из подземелий припрятан сундук с сокровищами. Та команда, которая доставит его к выходу, и объявляется победителем. Что? Делов-то, нужно лишь заучить кратчайший маршрут и просто бегать туда-обратно? Не выйдет! Сундуки у нас особые, живые, они не даются в руки героям, не подтвердившим свою доблесть. Так что придется тебе навернуть энное число кругов по лабиринту, уничтожая все живое на своем пути.

Не беспокойся, сражения не покажутся слишком сложными. Один творит заклинания, другой машет секирой, надо лишь найти выигрышную комбинацию навыков. На все про все обычно уходит не больше 15 минут. Опять какие-то сомнения? Одна команда может просто засесть у выхода и ждать, когда противник принесет сокровища? Э-э, ну да, вообще-то так у нас происходит довольно часто. Но в финальной версии игры мы это исправим, не сомневайся.

ОНЛАЙНОВЫЙ АНДЕРГРАУНД

Как ты уже, наверное, догадался, истребление монстров/вражеских героев – это первое звено в цепочке «очки опыта – новые уровни – дополнительные способности/заклинания». Не жди каких-то хитроумных комбинаций, все сводится к уже знакомым молниям, усилениям/ослаблениям и т.д. Без изысков, зато и не придется долго разбираться в игре и начинать заново лишь из-за того, что взял не тот навык. Да, пока есть технические проблемы. Одни пользователи недовольны управлением, другие жалуются, что игра очень уж часто виснет… К тому же «заторможенность» Dungeon Party прямо пропорциональна твоей физической удаленности от сервера. Не бери это в голову. Главный девиз Dungeon Party – «расслабься и получай удовольствие».

Ты считаешь, что невозможно получить удовольствие от однообразных забегов по подземельям? Сюжет отсутствует как класс, а весь юмор зиждется на гэгах про отрубленные конечности? Три класса – это мало, а вся стратегия сводится к выбору того, какого монстра закликать до смерти первым – синего или зеленого? Остынь! Тебе не кажется, что ты перегибаешь палку? Если хочешь что-нибудь масштабное и заумное, отправляйся в соседние пещеры к NCsoft или Blizzard. А Dungeon Party – игра для тех, кто не намерен погружаться в бескрайний онлайновый мир с головой, а хочет с гиканьем и уханьем пронестись по лабиринту, ни о чем не думая. Скоротать вечерок после трудного дня – вот для чего нужна Dungeon Party. ■

В этом сезоне у палачей будут особенно популярны приталенные наряды…

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Дмитрий Юрьевич Гоблин – сантехник, кинокритик, оперуполномоченный

Автор:
Кирилл Перевозчиков

Одно из бесспорных достоинств «Сорванных башен» – нестыдный графический движок.

Эпическое полотно с участием «рохляндских боевых козлов»™.

ДВЕ СОРВАННЫЕ БАШНИ

СМЕШНОЕ ПРЕВЬЮ ОТ «РС ИГР»

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: Gaijin Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: www.dsb.1c.ru
ДАТА ВЫХОДА: Не объявлена

Смешные игры от Гоблина – это в некотором роде, как говорят американцы, guilty pleasure. Умом понимаешь, что жить так нельзя: сортирные шутки, пошлости, цирк с конями. Юмор переводчика Пучкова может быть правильно воспринят только при соблюдении сложного ряда условий: нужно посмотреть «смешные переводы», быть моложе определенного возраста (когда шутка про Гиви Зурабовича Церетели еще кажется смешной) и получать от всего этого удовольствие. Задача не из простых, но вот парадокс: в «Две сорванные башни» нам было – с определенными оговорками – подозрительно интересно играть.

ДЕКАДАНС, БОРДЕЛЬ, БАРДАК, БЕДЛАМ

Важный нюанс – игра больше не является пародией на «Властелина колец». Авторы справедливо заметили, что если помирать, то с музыкой, поэтому Толкиен преимущественно забыт как страшный сон, а старые герои наряжены в новые костюмы представителей молодежных субкультур, героев фильмов, видеоигр и еще страшно сказать кого. Например, Федор Сумкин теперь эмо-бой – со всеми полагающимися значками, челкой и отчаянно розовыми кедами. Его друзья не отстают (см. познавательную врезку где-то неподалеку) – кто кастрюлю на голову нацепит, кто боевой скафандр. По своей механике игра тоже слегка отличается от «Братвы и кольца»: камера теперь прочно закреплена за персонажем, как в «Коллапсе» или, прости господи, «Ониблэйде». Это не то чтобы помогает лучше себя ассоциировать с героем, но неудобные сравнения с Lord of the Ring: The Return of the King убирает на раз.

КОЛХОЗНЫЙ ПОСТМОДЕРНИЗМ

Сами уровни сделаны в виде пародий на какие-то знаковые компьютерные игры или жанры в целом. Мы играли за Гимли (то есть, конечно, Гиви), закованного в космический скафандр и обороняющего окопы от гигантских дирижаблей, символических танков и ярко-красных террористов-смертников. Всех их предлагалось расстреливать из станкового пулемета или уничтожать с помощью орудий самолично захваченного танка – наверное, это называется разнообразием игровых ситуаций. Был еще уровень, напоминающий о кинофильмах и играх про Чужих. Там выяснилось, что пистолеты Федора Сумкина, с которыми он ловко обращается на манер Данте из Devil May Cry 3, – оружие ближнего боя. Да-да, друзья, ближнего. Оружие дальнего боя – это рогатка. Привыкайте! В мире, где партизаны носят костюмы телепузиков, а главные враги самураев – огромные зеленые зубастые колобки, уже просто нечему удивляться.

СЛИШКОМ МНОГО ГОБЛИНА

«Две сорванные башни» нам показались продуктом двойственного характера. С одной стороны, это не самый плохой подарок поклонникам творчества Дмитрия Юрьевича Пучкова и в общем-то заслуживающий право на существование экшен – совершенно без претензий, бодрый, с файерболами, в конце концов. С другой стороны, это просто дурной балаган, игра, за которую приличные люди сядут разве что из какого-нибудь мазохистского естествоиспытательского интереса. Первой точки зрения, понятно, придерживаются фанаты Гоблина и им сочувствующие. Второй – все остальные. ■

В Шире (он же Хоббитон) теперь растут мухоморы вот такой высоты и вот такой ширины. Уровень на всякий случай переделали в сон Федора Сумкина.

Главный герой и его маленькие друзья (на фото, кажется, Мерин) не гнушаются пользоваться огнестрельным оружием: выглядит оно эффектно, но бьет только на близкие дистанции.

KAWAII COSPLAY

Мы выяснили, кого модно «косплеить» в этом сезоне. Что бы это ни значило.

Федор Сумкин

Самый простой персонаж в плане адаптации: классический эмо со всеми вытекающими. Любит рыдать по вечерам и группу «Токио Хотель». Стреляет с двух рук (достаточно бездарно), особо впечатлительных противников пугает значками и огромной челкой.

Пендальф Серый

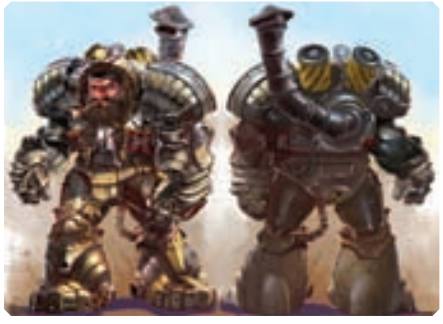
Пендальф – это вам не какой-то согбенный старикашка с посохом и магическими фокусами. Теперь это настоящий самурай с неординарной прической, умеет обращаться с мечом типа «катана». Чтобы правильно «косплеить» Пендальфа, нужно запастись белым кимоно – в крайнем случае подойдет махровый халат.

Агрогном

Сын Агропрома и охотник за нечистью – почти вылитый Ван Хельсинг. Рубит монстров необычайно длинным мечом и хищной птицей пикирует на врагов с воздуха. Немного похож на бомжа-металлиста – сказывается рабоче-крестьянское происхождение и долгая жизнь под прикрытием.

Гиви

Лирический образ Гиви Зурабовича Церетели вобрал в себя лучшее от космических десантников из Warhammer 40.000/StarCraft (огромный костюм-скафандр) и дальних гномьих предков (боевой неэнергетический топор). Топор для «косплея» можно отобрать у ближайшего толкиениста-ролевика (тонкой душевной организации люди, могут и обидеться), а вот со скафандром придется повозиться.



Мерин и Пипин

Рафинированные гопники не совсем очевидного происхождения носят отличительные футболки и кепки с буквами М и П, чтобы их не путали. Пренебрегают обувью – совсем как настоящие хоббиты.

Лаговаз

Эльф Лаговаз по происхождению вроде бы сирота (на самом деле внебрачный сын Автопрома), но носит красный камзол и щеголяет подозрительной косой из светлых волос. Говорит манерно, с ярко выраженным эстонским акцентом. Большой поклонник творчества Джонни Деппа.

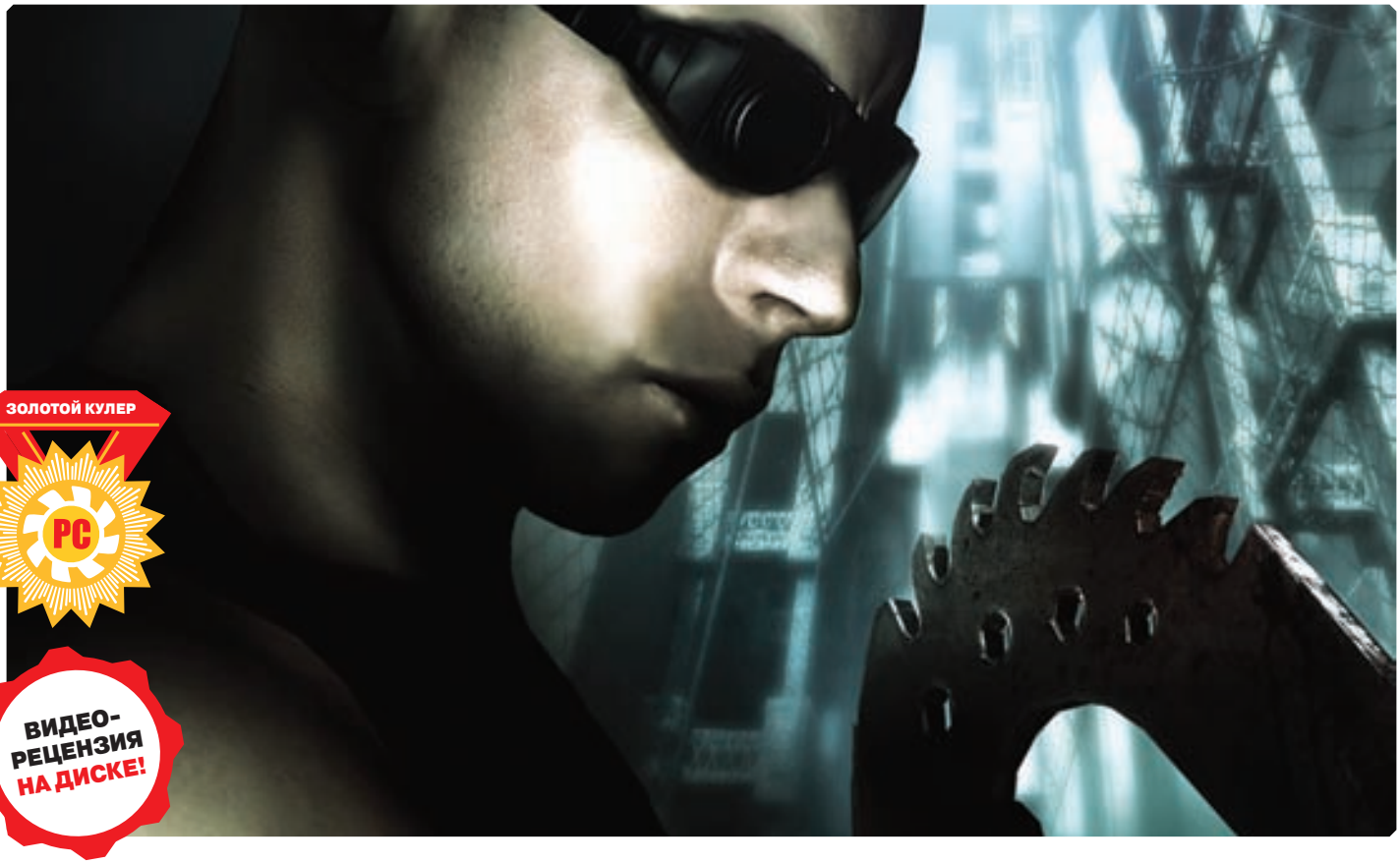
ПОДАРОК ПОКЛОННИКАМ ТВОРЧЕСТВА ПУЧКОВА – СОВЕРШЕННО БЕЗ ПРЕТЕНЗИЙ, БОДРЫЙ, С ФАЙЕРБОЛАМИ, В КОНЦЕ КОНЦОВ.

«Ой, девочки, смотрите какая коса! А какой лук!» Картина «Лаговаз в пустыне».

В болотах замечены толстые хоббиты с мерзкими рожами и кастрюлями на головах – нашедшим просьба немедленно изолировать их от общества.

ПОЙДЕТ: Процессор 2.5GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb, доступ в интернет для активации игры
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Ричард Б. Риддик – беглый заключенный, убийца
ПОХОЖЕ НА: The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, Thief: Deadly Shadows, Red Faction

Автор: Денис Кублицкий



ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ХРОНИКИ РИДДИКА: ASSAULT ON DARK ATHENA

АНТИГЕРОЙ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** Starbreeze Studios, Tigon Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–12
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.riddickgame.com

После того как Джон Кармак (John Carmack) хвалился технологичностью нового движка, а Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) демонстрировал возможности Havoc на примере гравипушки, скромные шведские парни из Starbreeze работали над игрой, предложившей удивительно свежий взгляд на знакомые элементы геймплея. Да простят меня фанаты id и Valve, но я считаю The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay лучшим шутером 2004 года.

Картинка приятнее, чем в Doom 3, геймплей куда разнообразнее, чем в Half-Life 2. При этом удивительная кинематографичность, хотя сюжет игры слабо связан с канвой одноименного фильма. Вместо избитой формулы «смотри кино – играй в игру» создатели пошли по другому (так и хочется добавить – правильному) пути, сделав Butcher Bay приквелом киноленты. В выигрыше оказались все: и создатели, меньше ограниченные в построении сюжета и геймплея, и игроки, получившие возможность прочесть еще одну страничку биографии Риддика. Порядком устав от правильных героев, между делом спасающих мир, общественность легко приняла убийцу и беглого каторжника, действия которого удивительно логичны, а поступки заставляют воскликнуть: «Верю!» Краткие и емкие комментарии Риддика только усиливают эффект – их так и хочется растащить на цитаты, а от баритона Вина Дизеля (Vin Diesel) по телу бегут мурашки. Добро пожаловать в мир тьмы.

YOU KEEP WHAT YOU KILL

«Хроники Риддика» – не первая игра с участием лысого антигероя. Его дебют состоялся в Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, увидевшей свет в 2001 году. Персонаж появляется в случайной схватке под названием Pitch Black – одноименный фильм вышел на экраны в 2000 году. Так же как и в киноленте, там было необходимо сразиться с полчищами монстров в полной темноте. Если игроку удавалось спасти Риддика от когтей смерти, персонаж становился доступным для найма. В Fallout Tactics Риддик также способен видеть в темноте, бесшумно передвигаться и является очень сильным бойцом ближнего боя. Он не против сразиться с людьми (к которым не испытывает теплых чувств), однако предпочитает расправляться с монстрами, населяющими пустоши.

В 2002 году Риддик пришел на Xbox в Deathrow – симуляторе вымышленного спорта blitz, совмещающего элементы хоккея, файтинга и игр с фризби (frisbee – летающий диск). Там Риддик был самым сильным и агрессивным игроком в команде заключенных, но имел самый низкий рейтинг командной игры.

Позднее тебе представится случай перебить кучу врагов, управляя одним из дронов.

THE DARKNESS – FOR ME, IS WHERE I SHINE

Сюжет предыдущей игры на первый взгляд удивительно прозаичен и рассказывает, как Риддик совершил побег из Butcher Bay – колонии, уйти живым из которой не удавалось еще никому. Другое дело, что для этого лысому антигерою пришлось пройти через все круги тюремного ада. Кулачные бои с другими заключенными, «игра в прятки» с охранниками, встреча с подземными жителями планеты, порча казенного оборудования, убийство сотен неизвестных науке монстров и прогулка на боевом мехе – лишь часть приключений. Escape from Butcher Bay постоянно подсовывала игроку что-то новое, потому и проходилась на одном дыхании. Assault on Dark Athena развивает идеи оригинала. Выбравшись из тюрьмы, Риддик не стал ближе к свободе – в глубоком космосе его корабль оказался захвачен звездолетом «Темная Афина». Бывшие наемники, а ныне просто головорезы под командованием капитана Гейл Ревас стремятся лишь к собственной выгоде, без зазрения совести разоряя колонии на удаленных планетах. Хуже всего приходится их обитателям. Все выжившее население превращают в киборгов: одна операция – и новоиспеченный дрон отправляется патрулировать палубы «Афины», пополняя армию безвольных кукол. Но Риддика это не страшит – к тому моменту, как Ревас узнает о его присутствии на борту, будет уже слишком поздно.

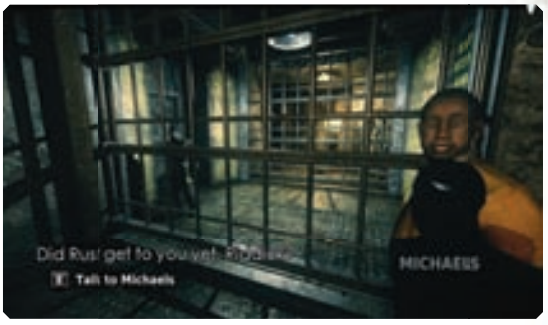
NOT HIDING. HUNTING

По сравнению с Escape from Butcher Bay игра стала еще больше ориентирована на стелс (привет Thief и Splinter Cell!), благо на корабле достаточно мрачных коридоров и вентиляционных шахт, а Риддик отлично видит в темноте. Стоит тебе спрятаться в тени, как экран окрашивается в темно-синий цвет, давая понять, что в данный момент тебя сложно

КРАТКИЕ И ЕМКИЕ КОММЕНТАРИИ РИДДИКА ТОЛЬКО УСИЛИВАЮТ ЭФФЕКТ – ИХ ТАК И ХОЧЕТСЯ РАСТАЩИТЬ НА ЦИТАТЫ.

RISE AND SHINE, RIDDICK

Изначально «Хроники Риддика: Assault on Dark Athena» задумывалась как улучшенное переиздание Escape from Butcher Bay, включающее набор дополнительных миссий и многопользовательский режим, и должна была выйти осенью прошлого года. Тогда права на игру принадлежали Vivendi, однако после слияния с Activision издатель отказался от проекта, и в конце 2008 года он был перекуплен компанией Atari. Сменив издателя, Starbreeze Studios получила достаточно времени для создания дополнительного контента. Таким образом, несколько разрозненных эпизодов превратились в полноценный сиквел – на прохождение AoDA требуется около десяти часов. Теперь уже ремейк Escape from Butcher Bay стал бонусом к новой кампании. Редкий случай, когда смена издателя в процессе разработки позволила добиться лучшего результата.
Оригинальные «Хроники Риддика» в России официально не выходили, поэтому «Акелла» выпустила сразу три версии игры. Первые две включают только сюжетную кампанию с соответствующим названием, это «Хроники Риддика: Escape from Butcher Bay» и «Хроники Риддика: Assault on Dark Athena». Издание «Хроники Риддика GOLD» содержит и EfBB, и AoDA, то есть по содержанию аналогично оригинальной английской The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, выпущенной Atari.



Зрелищные сюжетные вставки демонстрируют отличную работу камеры.

Наловчившись, альфа-дрона убить довольно просто. Однако первая встреча с ним повергает в шок.

Позднее тебе представится случай перебить кучу врагов, управляя одним из дронов.

обнаружить. В некоторых местах можно незаметно проскользнуть, в иных ситуациях приходится устранять противника. Несмотря на абсолютную сюжетную линейность, зачастую игра предлагает различные варианты расправы над врагом: его позволяется убить, спрыгнув на него сверху, нанести смертельный удар, незаметно подкравшись сзади, либо же атаковать в лоб (на высоком уровне сложности это чревато загрузкой сохранения). Наконец, ты можешь использовать оружие поверженного дроида, чтобы расстрелять других киборгов или разбить стекло, преграждающее дальнейший путь. Только имей в виду, что количество патронов ограниченно, а автомат вживлен в тело дроида – с собой его забрать не получится.

Не успеешь насладиться стелс-частью игры, как авторы предложат новое развлечение – рукопашные бои с членами команды. Как и в EfBB, доступны лишь две кнопки – удар и блок, но этого хватает за глаза. Риддик зрелищно ломает врагам носы и руки, демонстрируя великолепную работу аниматоров Starbreeze. В игре неплохой выбор холодного оружия, но вне конкуренции здесь «улаки» – гибрид ножа и кастета, с помощью которых Риддик яростно шинкует врагов. Но и этот этап проходится на одном дыхании – вот ты находишь транквилизатор, потом штурмовую винтовку, дробовик, автомат…

Впрочем, даже здесь бои не становятся однотипными: например, в помещении с генератором гравитации и тебя, и врагов понемногу притягивает к центру комнаты, а перестрелки постоянно разбавляются стелс-элементами. Помимо прочего, тебе предстоит «прокатиться» на бронированном мехе и расстрелять толпу противников, управляя дроном. Скучно не будет.

WHEN I SAY GOODBYE, IT'S FOREVER

Риддик не единственный, кто попал на «Темную Афину» против своей воли. Персонажи, которых ты повстречаешь на своем пути, не только станут источником полезной информации, но и помогут в меру своих возможностей. Заключенные, наемники и даже колонисты не вызывают сочувствия (у Риддика уж точно), и все они хотят одного и того же: спасти свою жизнь и отомстить команде

«НИКТО НЕ ХОЧЕТ УМИРАТЬ. ВСЕМ ПРИХОДИТСЯ»

РИЧАРД Б. РИДДИК

О КОМПАНИИ

2001

Основанная в 1998 году шведская компания по разработке игр O3 Games объединяется с меньшей по размеру Starbreeze Studios и берет ее название.

2003

На PC выходит первая игра объединенной Starbreeze. Слэшер от третьего лица с элементами ролевой игры Enclave получает теплые отзывы прессы и признание игроков.

2004

Весной выходит Knights of the Temple: Infernal Crusade – еще один слэшер от Starbreeze. А в декабре на прилавках появляется The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay – Director's Cut.

ненавистной «Афины». Мотивации и поступки этих людей не вызывают и тени сомнения, однако в одном разработчики дали маху – отыграв свою роль, персонажи стоят как статуи. Но лишь продвинешься дальше по сюжету, и друзья по несчастью оживают, радуя тебя новыми репликами. Не отстают от них и наемники, обсуждающие своего капитана и будущую награду за поимку Риддика, даже не подозревая, насколько он близок. Кстати, на уровнях спрятаны карточки с описанием преступников. Как и пачки сигарет в Escape from Butcher Bay, карточки в Assault on Dark Athena открывают различные бонусы: например, концепт-арт персонажей или фотографию команды разработчиков с Вином Дизелем. Это не единственный реверанс в сторону консолей: еще в «Хрониках Риддика» есть достижения. Как совсем простые (пройти игровой эпизод или взять дрона под свой контроль), так и более замороченные (пробраться через грузовой отсек незамеченным или победить противника в честном кулачном бою). Подобные мелочи лишь добавляют игре очарования. Ее и так хочется пройти еще раз, а перспектива найти все карточки и выполнить достижения лишь подстегивает интерес. Вознамерился одолеть Assault on Dark Athena на высоком уровне сложности? Что ж, удачи – нечеловеческая меткость противников (в общем-то не блещущих интеллектом) и система сохранений на контрольных точках не оставят тебя равнодушным, а Риддик не отделается одними царапинами. Но мы верим, даже в этом случае он еще вернется.

IN THE END, EVERYBODY BLEEDS THE SAME

В Assault on Dark Athena появился сетевой режим, который фанаты просили со времен выхода Escape from Butcher Bay. Помимо классического и командного deathmatch, захвата флага и арены (похожа на командный десматч, но проигравшая команда вылетает из игры) в AoDA представлено еще два режима мультиплеера.

В Butcher Bay Riot принимает участие три команды (охранники, наемники и заключенные), по четыре человека в каждой. Для победы требуется захватить элемент питания и доставить его на базу противника. Оружие можно покупать за деньги, которые дают за убийство врагов.

Pitch Black является, по нашему мнению, самым интересным сетевым режимом. Действие происходит в абсолютной темноте, а участвуют шесть человек: пятеро из них играют роль наемников, которым необходимо убить шестого, Риддика. Ну а для него игра превращается в аналог однопользовательской кампании, только теперь вооруженными противниками управляют живые люди, а не искусственный интеллект. В остальном все так же: скрываясь в тени, Риддик пытается ликвидировать оппонентов, пока они его не обнаружили (у врагов есть фонари) и не расстреляли.

Несмотря на интересную концепцию, мультиплеер не пользуется популярностью. Возможно, дело в ошибке, не позволяющей присоединиться к серверу (исправлена в патче 1.01). Может, просто нет желающих. В конце концов, сетевой режим – лишь добавка к основному блюду.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★½ 9.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★½ 9.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★★ 10.0

+ Разноплановый геймплей, отличный дизайн уровней, приятная графика и анимация, правдоподобный сюжет, живые герои, Риддик в главной роли.

– Игра слишком линейна, а многопользовательский режим добавлен для галочки и не пользуется популярностью.

ОЧЕРЕДНАЯ ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ИГРА ОТ STARBREEZE – ПЕРВЫЙ КАНДИДАТ НА ЗВАНИЕ ЛУЧШЕГО ШУТЕРА 2009 ГОДА.

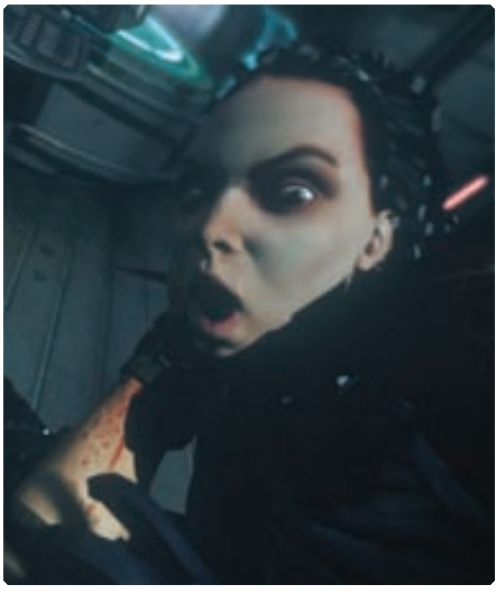
9.5

Кроме всего прочего, тебе предстоит прогуляться в мехе по обшивке космического корабля.

Мимика персонажей гораздо лучше, чем в Escape From Butcher Bay.

НЕСМОТРЯ НА АБСОЛЮТНУЮ ЛИНЕЙНОСТЬ, ЗАЧАСТУЮ ИГРА ПРЕДЛАГАЕТ РАЗЛИЧНЫЕ ВАРИАНТЫ РАСПРАВЫ НАД ВРАГОМ.

Слишком светло? Не проблема – большую часть ламп можно разбить.



ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, 2Gb RAM, видеокарта с 512Mb
ПОХОЖЕ НА: «Ил-2 Штурмовик», сериал Red Baron

Автор:
Дмитрий Карасев

ВОЙНА В НЕБЕ – 1917

В БОЙ ИДУТ ОДНИ СТАРИКИ

ЖАНР: Simulation
ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: Neoqb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–10
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.riseofflight.com

Над полями Великой Отечественной войны урчит мотором «Ил-2 Штурмовик», небеса XXI века патрулирует Lock On, а вот история Первой мировой целиком отдана на откуп играм вроде недавней «Небо Вердена», не имеющим отношения к реальным самолетам. Детство авиации долго оставалось неизвестным для виртуальных пилотов, и, давайте признаем, никто об этом особенно не жалел. Ни игроки, ни разработчики не видели в фанерных самолетиках ничего интересного. Как оказалось, зря.

ПЕРВЫМ ДЕЛОМ САМОЛЕТЫ

Начнем с громких заявлений. «Война в небе – 1917» обладает самой достоверной летной моделью из всех авиасимуляторов. Ну или как минимум одной из самых достоверных. Ничего удивительного в этом нет, если учесть объем работы, проделанный Neoqb. Достаточно сказать, что в создании игры принимали участие люди, летавшие на современных аналогах представленных в ней моделей. Этим, кстати, можно объяснить отсутствие энтузиазма у других разработчиков – не так уж легко достоверно изобразить поведение аппарата, бороздившего воздушные просторы почти 100 лет назад. Особенно если принимать во внимание, насколько самолеты того времени, сделанные по большей части из фанеры, отличаются от своих железных наследников. Нужно поднимать архивы, изучать документы, привлекать к работе специалистов...

Сотрудники Neoqb черновой работы не испугались, и результат не заставил себя ждать. Первое впечатление от знакомства с «Войной в небе – 1917» – легкий шок, настолько необычно ведет себя

О КОМПАНИИ

2008

На выставке «ИгроМир 2008» Neoqb впервые представляет свой дебютный проект – «Войну в небе – 1917».

2009

В марте Neoqb объявляет, что в игре будет и русский самолет – владельцы коллекционного издания получат в качестве бонуса возможность полетать на истребителе Nieuport 17 отечественной сборки.

2009

7 мая, за двое суток до Дня Победы, «Война в небе – 1917» наконец попадает на прилавки.

ИЗ ВСЕГО БОРТОВОГО ВООРУЖЕНИЯ У ТЕБЯ ЕСТЬ ТОЛЬКО ПУЛЕМЕТ, ИЗ СИСТЕМ НАВЕДЕНИЯ – ЛИШЬ КРУГЛЫЙ ПРИЦЕЛ С МУШКОЙ ПОСЕРЕДИНЕ.

учебный самолет. Прежний опыт мгновенно становится бесполезен. Сколько бы авиасимов ты ни прошел до этого, «Война в небе – 1917» непременно начнется для тебя с постоянно глохнущего мотора и неуклюжих маневров, которые прежде удавалось выполнять легко и изящно. А теперь не удается.

Для опытного пилота «Война в небе – 1917» – это абсолютно иная реальность, живущая по своим правилам. Если в той же «Ил-2 Штурмовик» твой самолет держался в небе спокойно и уверенно, то фанерный Fokker D.VII приходится каждую секунду выравнивать только для того, чтобы нос не рыскал в разные стороны. И если в той же Lock On ты мог спокойно сбить ракетой врага, едва показавшегося на горизонте, то на допотопном SPAD 13 тебе приходится идти едва ли не в рукопашную. Просто потому, что из бортового вооружения у тебя есть только два пулемета, которые надо перезаряжать вручную, а из систем наведения – лишь круглый прицел с мушкой посередине.

ПОТОМУ ЧТО МЫ ПИЛОТЫ

На первые истребители не ставили радаров, а своей маневренностью они напоминают сошедший с путей бронепоезд. Их скорость куда ниже той, к которой ты привык, и это здорово мешает – сколько раз ты будешь промахиваться, взяв неправильное упреждение! Я уже молчу о том, что начале века не знали таких понятий, как «тяга» и «шаг винта». Иными словами, мотор твоего самолета либо работает на максимальных оборотах, либо не работает вообще... Впрочем, стоп. Не будем зарываться в подробно-

На земле нет ни домов, ни техники – от них решено было отказаться ради более демократичных системных требований...

Зачастую единственный способ что-то увидеть – это высунуться из кабины.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.5
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.5
ИНТЕРФЕЙС	8.0

Уникальный игровой опыт, достоверно воссозданный антураж Первой мировой, богатый выбор самолетов, качественная графика, отличный редактор, фирменный стиль.

Неудачные настройки интерфейса по умолчанию, предсказуемость миссий под конец игры, необходимость для запуска подключаться к интернету и скачивать большое обновление.

ЕДИНСТВЕННЫЙ СОВРЕМЕННЫЙ АВИАСИМУЛЯТОР, ПОСВЯЩЕННЫЙ ПЕРВОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЕ. РАЗВЕ МОЖНО ПРОЙТИ МИМО?

9.0

ЗНАКОМСТВО С ГЕРОЯМИ

Albatros D.V

ПЕРВЫЙ ПОЛЕТ: 1917 ГОД
СТРАНА: ГЕРМАНСКАЯ ИМПЕРИЯ
ГАБАРИТЫ: 9.04X7.33
ВООРУЖЕНИЕ: ДВА НЕПОДВИЖНЫХ НАПРАВЛЕННЫХ ВПЕРЕД 7.92-МИЛЛИМЕТРОВЫХ ПУЛЕМЕТА

Комплектовался мотором Mercedes и заслужил от англичан прозвище «крылатая черепаха» за медлительность.

Nieuport 17

ПЕРВЫЙ ПОЛЕТ: 1917 ГОД
СТРАНА: ФРАНЦИЯ
ГАБАРИТЫ: 8.1X7.8
ВООРУЖЕНИЕ: ДВА НЕПОДВИЖНЫХ НАПРАВЛЕННЫХ ВПЕРЕД 7.7-МИЛЛИМЕТРОВЫХ ПУЛЕМЕТА

Активно использовался в ВВС Соединенных Штатов, Аргентины и даже Гватемалы.

SPAD 13

ПЕРВЫЙ ПОЛЕТ: 1917 ГОД
СТРАНЫ: ФРАНЦИЯ, БРИТАНИЯ
ГАБАРИТЫ: 8.25X6.25
ВООРУЖЕНИЕ: ДВА НЕПОДВИЖНЫХ НАПРАВЛЕННЫХ ВПЕРЕД 7.7-МИЛЛИМЕТРОВЫХ ПУЛЕМЕТА

Самый массовый истребитель Первой мировой войны.

Fokker D.8

ПЕРВЫЙ ПОЛЕТ: 1918 ГОД
СТРАНА: ГЕРМАНСКАЯ ИМПЕРИЯ
ГАБАРИТЫ: 8.90X6.95
ВООРУЖЕНИЕ: ДВА НЕПОДВИЖНЫХ НАПРАВЛЕННЫХ ВПЕРЕД 7.92-МИЛЛИМЕТРОВЫХ ПУЛЕМЕТА

Стал лучшим немецким истребителем Первой мировой.

сти. Ты уже, наверное, и так догадался, что «Война в небе – 1917» – игра строго на любителя. Даже учитывая 14 настроек уровня сложности, творение Neoqb предназначено строго для тех, кто не боится руководства на полсотни страниц и словосочетаний вроде «граница турбулентности».

Тем не менее можно не сомневаться, что недостатка в поклонниках у «Войны в небе – 1917» не будет. И дело тут даже не в антикварной экзотике – это лишь яркая обертка, помогающая привлечь внимание. И не в уникальной летной модели… Точнее, не только в ней. В конце концов, перед тобой игра со своими недостатками – так, на старте ты получаешь возможность повоевать не только с врагом, но и с настройками интерфейса. Долгий процесс адаптации к новым реалиям тоже способен изрядно попортить нервы. Но как бы ни было сложно освоиться, у тебя ни на секунду не возникает мысль бросить все, выйти из «Войны в небе – 1917» и включить что-нибудь другое. Разве можно? Товарищи по звену рассчитывают на тебя, командование ждет выполнения приказа, а наглые фрицы в последнее время совсем потеряли страх и совесть.

«Война в небе – 1917» умеет затянуть в себя и заставить поверить в происходящее по ту сторону экрана. Казалось бы, все просто – Neoqb лишь проявила должное внимание к деталям, но в результате возникает стопроцентное ощущение, что ты играешь в документальный фильм. Это ощущение – во всем. В достоверно воссозданных кокпитах и антикварных датчиках, чем-то напоминающих приборную панель старенького «Москвича».

В коротких роликах, которые позволяют понять, что в кабине сидит не болванчик из энного количества полигонов, а живой пилот, которому «не нравится, как стучит этот чертов мотор». В уникальном стиле, в котором выдержана вся игра.

За один вид наполовину отстреленного хвоста, повисшего на обрывках тряпки и чего-то еще, можно отливать сотрудникам Neoqb памятник как минимум в бронзе. Вот оно – живое напоминание, что ты сидишь не в «Ил-2», прозванном летающей крепостью, а в хрупкой конструкции из фанеры и железных болтов. Ты можешь срезать крыло вражеского самолета меткой пулеметной очередью и затем любоваться, как он, кувыркаясь, летит на свидание с землей. Одно удовольствие расстреливать врага сзади, глядя на разлетающиеся в разные стороны детали… Простите за банальность, но это действительно надо видеть.

Защитного стекла на самолетах того времени тоже не было.

При желании и двумя пулеметами можно наделать много дел…

Кабина ощутимо дрожит при запуске двигателя…

…и перестает дергаться после того, как движок наберет обороты. Все как и должно быть.

И ВНОВЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ БОЙ

Neoqb не раз отмечала, что выход «Войны в небе – 1917» – это лишь первый этап развития игры. Помимо всесторонней поддержки и исправления отдельных багов, просочившихся в финальную версию, разработчики планируют наладить выпуск мини-дополнений с новыми самолетами и прочими бонусам. Первое из них должно появиться в самом ближайшем будущем. Наверняка не заставит себя ждать и фанатское творчество. Тем более что прилагающийся к «Войне в небе – 1917» редактор заслуживает не меньших комплиментов, чем сама игра (он, к примеру, позволяет настроить практически любые параметры миссии – вплоть до технического состояния самолетов).

Кстати, обрати внимание: «Война в небе – 1917» требует для запуска подключения к интернету, регистрации на сайте разработчиков и скачанного обновления на 200 мегабайт.

НЕБО – НАШ РОДИМЫЙ ДОМ

Со временем градус восторга начинает спадать. «Война в небе – 1917» становится привычной. Намучившись с необычным управлением, налюбовавшись на блестяще выполненные модели самолетов и отдав дань таланту разработчиков, поневоле ждешь продолжения банкета – и с какой-то обидой констатируешь, что ожидающие тебя миссии не представляют собой ничего выдающегося. Да, Neoqb дает тебе возможность послужить в авиации Германии, Англии и Франции, однако сами воздушные похождения не слишком отличаются друг от друга. Предъявлять претензии к разработчикам сложно, они бросают в бой весь стандартный для авиасимов набор: одиночные миссии, воздушные дуэли, конвоирования, совместные вылеты с напарниками и проч. Но в итоге все почему-то вновь и вновь сводится к сплошной серии поединков.

Виртуальные пилоты тоже не способны сделать игру интереснее. Вражеские летчики недостаточно умны, чтобы стать источником серьезных проблем, а у товарищей хватает мастерства, чтобы тебе не приходилось отдуваться еще и за них. Правда, иногда в пилотах противника просыпается талант снайперов, и тогда они способны доставить немало острых ощущений… Некоторое разнообразие вносит появление новых моделей, благо зачастую они ведут себя в воздухе совершенно по-разному. Но все же, однажды освоившись в «Войне в небе – 1917», потом учишься довольно быстро.

С другой стороны, долго сокрушаться по этому поводу не получается. Почти сразу приходит мысль, что все эти воздушные приключения лишь прелюдия к настоящей войне, которая развернется в онлайне. Ведь поединки с живыми игроками на машинах начала XX века – это тоже абсолютно новый опыт. «Война в небе – 1917» способна собрать аудиторию не меньшую, чем тот же «Ил-2 Штурмовик». По крайней мере, у нее для этого есть все необходимое, начиная с богатого выбора самолетов и заканчивая активной поддержкой со стороны разработчиков.

В «Войну в небе – 1917» можно играть и на клавиатуре, но наличие джойстика крайне желательно.

К сожалению, до сдачи этого материала нам не удалось попробовать игру в онлайне. На момент сдачи статьи на официальном сервере пусто – пилоты тренируются перед выходом в онлайн. Однако сомневаться в будущем успехе «Войны в небе – 1917» не приходится. Разработчики из Neoqb открыли для нас новое измерение авиационных симуляторов, пригласив туда, где никто еще не был. Пожелаем им не останавливаться на достигнутом.

ПОЙДЕТ: Процессор 1.4 GHz, 768Mb RAM, видеокарта с 128Mb
ПОХОЖЕ НА: Очень странную версию Super Mario Bros

Автор:
Игорь Сонин

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ДЕМО-ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★★ 10
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★★ 10
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★★ 10

Умный гейм-дизайн, восхитительные загадки, взрослая история и ошеломляющее аудиовизуальное оформление.

Игра заставляет думать. Не стоит искать от нее легкого развлечения на один вечер.

ВЕЛИКОЛЕПНО.

9.9

BRAID

ЗА БЕСКОНЕЧНОСТЬ ВРЕМЕНИ

ЖАНР: Platformer
ИЗДАТЕЛЬ: Number None
РАЗРАБОТЧИК: Number None
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Цифровая дистрибуция
ИНТЕРНЕТ: www.braid-game.com

В общем-то Braid вышла полгода назад еще на Xbox Live Arcade. Этот новаторский и эстетически безупречный платформер с глубоким сюжетом появился на свет благодаря американскому разработчику-экспериментатору Джонатану Блоу (Jonathan Blow). Разговоры о PC-версии начались сразу после консольного релиза, дата выхода несколько раз переносилась. Но все хорошо, что хорошо кончается: в начале апреля игра все-таки была опубликована, хоть и не на дисках, а по каналам цифровой дистрибуции (все нужные ссылки ты легко найдешь на официальном сайте). Мы уже играли в пресс-версию (впечатления – в прошлом выпуске инди-рубрики), а теперь еще более подробно расскажем, почему Braid – одна из самых важных маленьких игр последних пяти лет.

Braid находит элегантные решения двух важнейших проблем независимых игр: визуальной простоты и незамысловатого геймплея. Если внимательно взглянуть на рубрику Indie Games, то можно понять, почему в ней мы не ставим оценки. Большинство проектов, о которых там рассказывают, – это либо игры с концентрированной идеей (как правило, гениальной), но абсолютно без контента (без красивой графики, музыки, даже уровней), либо чудеса дизайна, на первый взгляд не имеющие отношения к компьютерным играм и работающие именно на отрица-

«Привет, друг. Извини, но принцесса в другом замке».

ПРОПУСТИТЬ ЭТУ ИГРУ НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕЛЬЗЯ.

нии всех канонов. Медитативные, заставляющие подумать, великолепные – однако без геймплея.

Но. Braid выглядит и звучит потрясающе – мы бы не обиделись, даже если бы это был дословный пересказ Super Mario Bros. Но игра крошечной команды разработчиков Number None предлагает две важные идеи: игровой процесс, основанный на управлении временем, и сложную сюжетную линию. Когда они сливаются воедино, получается абсолютная гармония. Когда эти компоненты взаимодействуют – Braid сносит крышу.

Нет, мы видели в истории электронных развлечений удачные трюки со временем – см. Prince of Persia или Timeshift или даже гонки Race Driver: Grid, но все это не меняло игровой процесс. «Принц Персии» оставался крайне удачным акробатическим изысканием, Timeshift – занятным восточноевропейским шутером, Race Driver: Grid – безупречным гоночным симулятором. Braid же немыслима без перемотки времени.

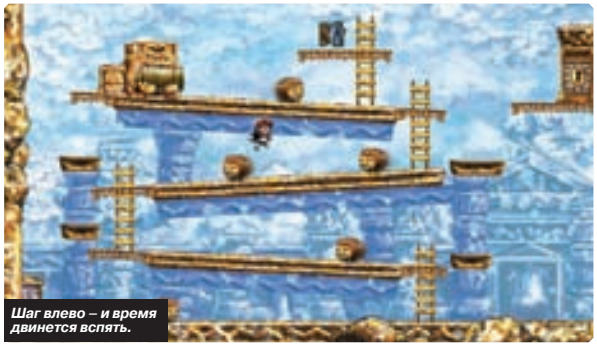
Формально перед нами платформер. С нелепыми врагами (на них надо прыгать), похищенными принцессами и плотоядными цветками, растущими в водопроводных трубах. Однако очень скоро выясняется, что не все так просто: главный герой в пиджаке и при красном галстуке (парня зовут Тим) спасает свою любовь. Появляется серьезный драматический подтекст и одна маленькая закономерность: принцесса **всегда** в другом замке.

А потом выяснится, что можно управлять временем – отматывать его назад и вновь направлять вперед, с любой скоростью. Нужно решать загадки, чтобы собирать кусочки пазла (тонкая ирония разработчика). Ну а собранные воедино картины жизненно важны для попадания в последний из шести миров. Есть боссы (совершенно необязательные) и свои законы времени и пространства для каждого уровня. Где-то время подчиняется движению персонажа: стоит развернуться – и мир пойдет вспять вместе с тобой. В ином мире Тим оставляет за собой призрачного фантома, который, тем не менее, способен влиять на реальность. Некоторые предметы, например важные ключи или движущиеся платформы, могут запросто игнорировать перемотку времени. Когда понимаешь, как всем этим пользоваться для решения головоломок, испытываешь подлинно детский восторг.

Задачки в Braid непросты и требуют понимания законов текущей вселенной. Этим игра очень напоминает Portal: постоянно приходится учиться думать по-новому. Геймплей изящно переплетается с сюжетом, музыкой и графикой – акварельный мир замирает, симфоническая мелодия меняет тембр, скорость и играет вспять, на заднем плане желтые листья падают снизу вверх. Именно этого и не хватало инди-играм – гениальной идеи, обрамленной такими простыми и изящными вещами, как графика, музыка и сюжет. Алмаз недостаточно просто огранить – ему нужна оправа. Braid – именно такой бриллиант, замечательное украшение для всей нашей индустрии. Пропустить ни в коем случае нельзя.

P.S. Braid идеально управляется с клавиатуры. Геймпад от Xbox 360 поддерживается в полной мере, но подключать его совершенно необязательно. ■

Самый первый пример управления временем: нужно упасть в яму, завладеть ключом и… вернуться в прошлое.



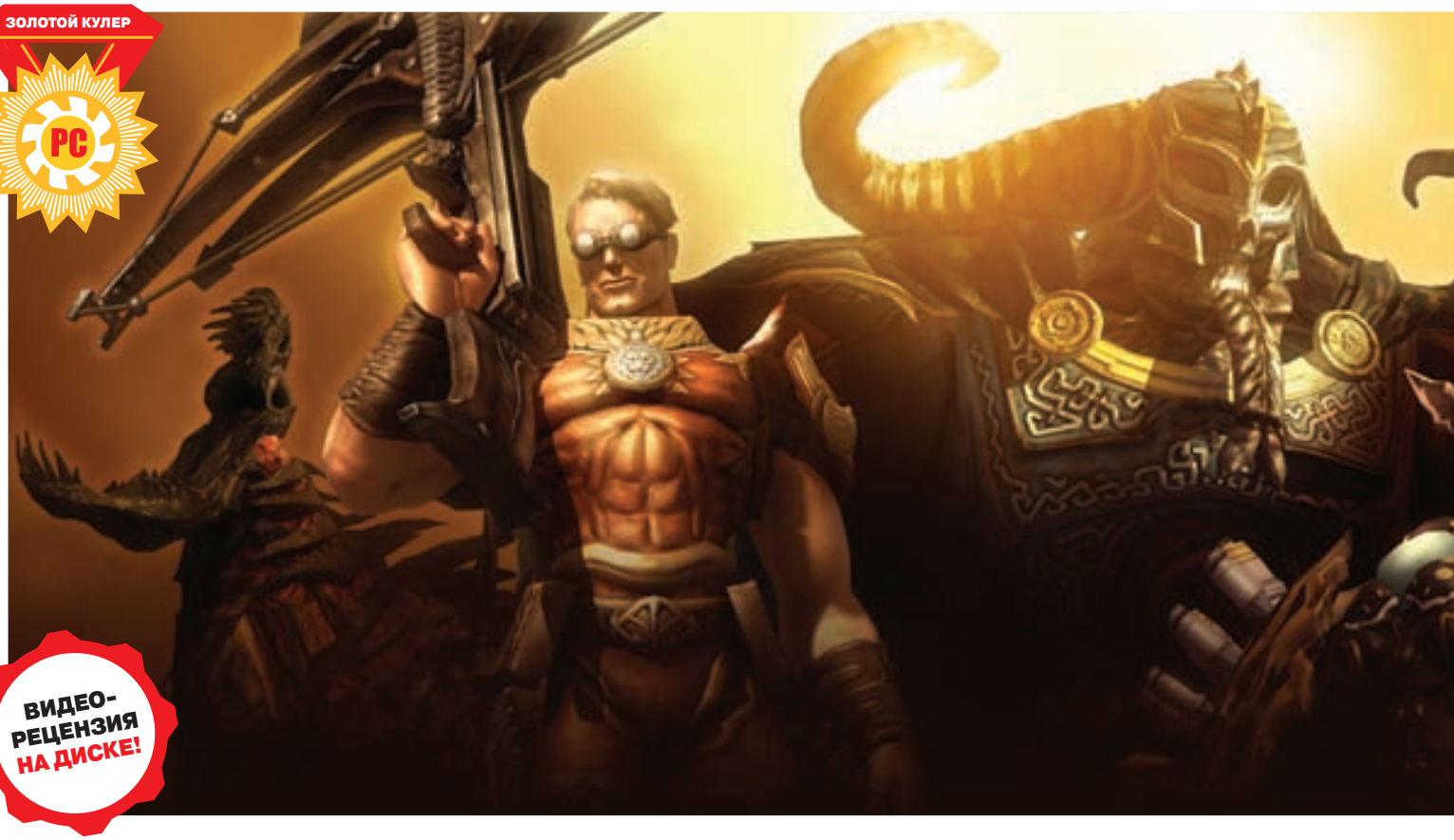
Шаг влево – и время двинется вспять.

Уровень Hunt. Для открытия двери, ведущей к кусочку пазла, нужно перебить всех головастых чудиков.

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Крис Тейлор (Chris Taylor), главный дизайнер
ПОХОЖЕ НА: Diablo, Warcraft 3: Defense of the Ancients

Автор: Дмитрий Карасев

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР



ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

DEMIGOD: БИТВЫ БОГОВ

ТРУДНО БЫТЬ ПОЛУБОГОМ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Demigod
- **ЖАНР:** Strategy/RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Stardock
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1C/Snowball Studios
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gas Powered Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–10
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.demigod-thegame.com

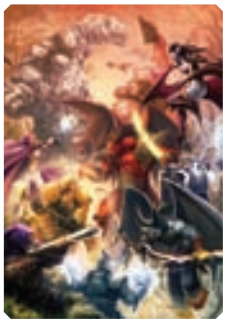
Крис Тейлор (Chris Taylor) уже не раз доказывал всем нам, что умеет делать хорошие RPG (Dungeon Siege) и отличные RTS (Total Annihilation и Supreme Commander). Неудивительно, что однажды основатель Gas Powered Games решил объединить два этих жанра под общей обложкой, добавив для остроты модный сейчас фокус на онлайновых режимах. Demigod изначально позиционировалась как игра-прорыв, более того, творение Криса Тейлора имело все предпосылки, чтобы оказаться таковым…

ПОЛУТРИУМФ ПОЛУБОГОВ

А что в итоге? В итоге получилось игра, полностью соответствующая своему имени. Приставка «полу» в названии – то ли ирония судьбы, то ли какое-то предчувствие Криса Тейлора, выпустившего в итоге полуготовый шедевр, полугениальную игру, половину хита, потерявшую свою вторую часть непонятно где. Demigod – это наполовину сбывшаяся мечта, наполовину выполненные обещания разработчиков. Та часть механизма, которая отвечает за многопользовательскую игру, работает как лучшие швейцарские часы. А вот все остальное… Что ж, студия Gas Powered Games сама подписалась под тем, что делает не просто игру, а покорителя онлайновой аудитории, будущую любимицу турниров по киберспорту и убийцу Defense of the Ancients (см. врезку). То есть проект, к которому можно предъявлять самые высокие требования. Тем более удивительно, что знакомство с этим хитом начинается… с долгой ругани в адрес разработчиков. Такое количество проблем, возникающих при запуске игры, вполне ожидаемо для каких-нибудь второсортных отечественных гонок, но никак не для амбициозного проекта от уважаемой студии. Чтобы не тратить нервы понапрасну, лучше сразу отыщи в Сети русскоязычное руководство с советами вроде «путь к файлу .exe не должен содержать русских символов» и «иногда для старта игры нужно кликнуть на ярлык пять раз подряд». Звучит смешно? Ты еще не пробовал запустить онлайновый режим Demigod. Потратить два часа на регистрацию с систе-

ДРЕВНИЕ ПРОТИВ ПОЛУБОГОВ

Главный прообраз, источник вдохновения и конкурент Demigod – это знаменитая Defense of the Ancients, один из самых популярных модов для Warcraft 3. В нем отсутствует строительство баз и управление войсками, а ты контролируешь только своего героя, который должен разрушить вражескую базу. Сразу же после выхода Demigod разгорелись бурные споры на тему того, повторяет ли творение Криса Тейлора DotA и за кем все же будущее онлайна. Насколько правомерны такие сравнения – суди сам. Стоит лишь отметить, что Demigod рассчитана на более широкую аудиторию и куда проще в освоении (в DotA, как известно, 96 героев, а во время игры приходится постоянно сверяться с заблаговременно распечатанным графиком развития персонажа).



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★½ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★½ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Нестандартная концепция, напряженный игровой процесс, разнообразные герои, наличие собственного стиля, хорошая графика, качественный саундтрек.

Проблемы с запуском игры, маленький выбор снаряжения для героев, отсутствие полноценного сюжета, однообразность происходящего, отдельные недоработки интерфейса.

КРИС ТЕЙЛОР ОБЕЩАЛ НА РУБЛЬ, А СДЕЛАЛ НА 80 КОПЕЕК. ОСТАЛЬНОЕ БУДЕТ ПОЗДНЕЕ, НО ПОТЕНЦИАЛ ВИДЕН УЖЕ СЕЙЧАС.

8.0

ме Impulse, чтобы затем еще час убить на попытки присоединиться хотя бы к одной игре, и в итоге обнаружить, что игра намертво зависла при загрузке арены… Нет, понятно, что к моменту выхода журнала Stardock перенастроит игровые серверы, а Gas Powered Games проведет основательную работу над ошибками. Непонятно одно – почему все это нельзя было сделать к моменту выхода самой игры?

DIABLO + WARCRAFT + QUAKE = УСПЕХ

Все это не значит, что Gas Powered Games не выполнила свое обещание сделать онлайновый хит. Долгие мучения с запуском Demigod оправдывают себя во время первого же онлайнового турнира на Impulse (см. еще одну врезку). Идея смешать ролевые элементы Diablo, стратегию Warcraft и динамику Quake (родился, побежал в бой, умер, переродился, снова побежал) оказалась на редкость жизнеспособной. Итак, имеется симметричная арена и две базы, на которых есть все, что нужно герою для счастья, а именно рудник, постоянно приносящий золото, два магазина с экипировкой и цитадель, где можно покупать «глобальные усиления» для всей команды. Тут же стоит портал, из которого через равные промежутки времени выскакивают солдаты и самостоятельно бегут в бой. Оставшееся пространство заполнено ничейными пока зданиями и оборонительными башнями. Условия победы могут быть разными – от

КОГДА В GAS POWERED GAMES ГОВОРИЛИ ПРО СТРАТЕГИЮ, ТО ИМЕЛИ В ВИДУ ОТНЮДЬ НЕ ВОЗМОЖНОСТЬ ОБВЕСТИ ЮНИТЫ РЕЗИНОВОЙ РАМКОЙ.

разрушения вражеской цитадели до захвата контрольных точек, но без хорошей драки в любом случае не обойдется. Гонг! Поехали… Каждая команда может включать в себя от одного до пяти героев (но играть в Demigod меньше чем три на три – занятие совсем уж неблагодарное). Сами персонажи делятся на два типа. Ассассины предпочитают по-

О КОМПАНИИ

1998 Крис Тейлор, покинув Cavedog Entertainment, решает основать собственную студию. В итоге в американском городе Редмонде начинает свою работу Gas Powered Games.

2002 Gas Powered Games успешно дебютирует с ролевой игрой Dungeon Siege, а Крис Тейлор, известный до того как создатель Total Annihilation, подтверждает, что умеет делать не только RTS.

2007 Крис Тейлор выпускает Supreme Commander, доказывая тем самым, что и RTS он делать тоже не разучился.

Спешите видеть – ходячая крепость против мертвого генерала! Причем оба представляют силы добра…

В любой момент боя можно посмотреть, чем занимаются товарищи по команде.

единки один на один, в то время как генералы опираются на призываемые подкрепления (причем управлять ими напрямую можно не всегда), а их навыки направлены в основном на усиление союзников.

В любом случае за каждым из восьми героев закреплен свой уникальный стиль, свои преимущества и недостатки. А значит, тебе поневоле придется действовать сообща с товарищами по команде. Нечистый травит врагов ядом, Фудзияма расстреливает ослабевших врагов огненными шарами, после чего вперед выходит Измаил и «высасывает» с помощью уникального умения жизнь из вражеских башен… Когда в Gas Powered Games говорили про стратегию, то имели в виду отнюдь не возможность обвести юниты резиновой рамкой. Разработчики хотели сказать, что все действия придется координировать с напарниками – кто остается в резерве, кто делает ложную вылазку справа, а кто прорывается к вражеской базе…

ТРЕБУЕТСЯ БОГ, ОПЛАТА СДЕЛЬНАЯ

Онлайновая половина Demigod превосходна. А вот второй половины у игры просто нет. Нет сюжета, нет полноценного сингла, нет хотя бы краткого руководства для новичков. Из всего обучения только список сильных и слабых сторон каждого из игровых персонажей, из всей предыстории – только биографии героев. Все. Дальше разбирайтесь сами, смертные.

В поисках ответов приходится рыться на сайте Demigod. Оказывается, один из богов этой вселенной по имени Прародитель был уличен в том, что он слишком часто вмешивается в дела смертных и тем самым ставит под угрозу глобальное равновесие добра и зла. Нарушитель был оперативно «низвергнут» (куда – не уточняется), а на освободившуюся вакансию небожители решили взять его отпрыска, в силу происхождения уже имеющего статус полубога. Однако оказалось, что Прародитель вмешивался в дела смертных даже активнее, чем все думали, и право на освободившееся место оспаривают сразу восемь кандидатов. Чтобы определить наиболее достойного, решено было провести турнир.

Все персонажи Demigod – личности очень колоритные. Тут и генерал, девять веков

Падший ангел Регул летит получать бонус за первую кровь (первое убийство вражеского героя во время боя).

Эпический размах Demigod чувствуется во всем – от помпезного саундтрека до дизайна арен.

Редкий случай, когда герои собрались вместе.

ИМПУЛЬС РАЗВИТИЯ

Stardock не случайно была выбрана в качестве издателя Demigod – компания является владельцем собственного онлайнового сервиса Impulse, который должен был стать «базой» для онлайновой экспансии игры. Увы, на деле экспансия получилось очень странная. Сами Stardock и Gas Powered Games объясняют многочисленные проблемы с регистрацией и запуском онлайновой игры небывалым наплывом посетителей. Только в первый день на Impulse побывало 120 тысяч игроков, причем лишь 18 тысяч из них были обладателями лицензионных копий (как известно, Stardock уделяла защите от пиратов куда меньше внимания, чем та же Valve, что в конце концов и аукнулось компании).

Целься…

Пли!

МЫ СТАЛИ ДРЕВНИМИ ЕЩЕ ТОГДА, КОГДА ТВОИ ПРЕДКИ БЫЛИ ПРИМИТИВНОЙ СЛИЗЬЮ.

БОГИ ОДНОМУ ИЗ ГЕРОЕВ DEMIGOD

подряд (!) сражавшийся с темными силами, и король вампиров, страдающий комплексом неполноценности, и оживший замок, одержимый духом древнего героя. Немного смущает только то, что среди отпрысков Прародителя оказалась некая собакоподобная тварь… Но в целом надо отдать Gas Powered Games должное, эпические образы полубогов отлично вписываются в стиль всей игры. Жаль только, что из этих осколков авторы даже не попытались сложить цельный сюжет. Весь сингл сводится к одиночным битвам да тренировочным турнирам, состоящим из восьми таких же одиночных битв. Довольно унылых, учитывая слабость AI.

И ВСЕХ ПОБЕДЮ…

Зато онлайновые сражения в Demigod – это динамичное, захватывающее действие, которое не дает отвлечься или расслабиться ни на секунду. Сервис Impulse предусматривает три режима. Свободная игра, по сути, тренировка со случайными противниками, результаты которой нигде не фиксируются. Схватка – почти то же самое, однако на этот раз система сама подбирает участников примерно одного уровня, а результаты сражения влияют на рейтинг персонажа. И наконец, Пантеон. В этом режиме твой герой присоединяется к одной из команд, а все достижения идут не только в личный зачет, но и в общую копилку.

Правда, во время игры об этом не думаешь. Чуть-чуть сбавить ритм – значит отстать в развитии, набрать меньше опыта и денег, расставшись с надеждами на победу. Вот и мечешься по арене, как полубог в колесе. Изначально у тебя нет ни денег на экипировку, ни навыков. Каждый вражеский отряд становится проблемой, и даже одна защитная башня способна отправить в нокаут. Любое «достижение», будь то убийство вражеского героя или захват флага, требует больших усилий и приносит впечатляющие дивиденды в виде опыта и денег. Собственная гибель может принести слишком большую пользу противнику, потому действовать приходится осторожно… В ход идет командная игра и тактические хитрости – выманить врага на свою территорию или попытаться уличить момент, чтобы напасть вчетвером на одного. Постепенно персонаж становится все сильнее. Ни башни, ни вражеские отряды уже не являются для него серьезной проблемой. Середина игры – это время поединков между героями, когда решающей может оказаться любая мелочь. Но настоящая битва начинается, если обе стороны подходят к финалу с равными силами. Из порталов вываливаются целые орды бойцов, герои с помощью телепортации свободно перемещаются по арене и забрасывают друг друга разрушительными заклинаниями, а экран заливают спецэффекты… Действительно битвы полубогов, никак не меньше.

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb
ПОХОЖЕ НА: Mirror's Edge, The Elder Scrolls 4: Oblivion, Fallout 3

Автор:
Павел Демин

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ZENO CLASH

МИР НАИЗНАНКУ

- **ЖАНР:** First-Person Shooter/ Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** ACE Team
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **РАЗРАБОТЧИК:** ACE Team
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.aceteam.cl/zenoclash

Человек так устроен, что о предмете своего обожания хочет знать все и даже больше. Но наверняка случалось такое, что понравившаяся книга не вызывала желания штудировать другие работы автора, а покоривший фильм не побуждал к просмотру других лент режиссера. Ты просто наслаждался каждым мгновением, проведенным в компании одного конкретного, вырванного из контекста шедевра. Такие легкие, ни к чему не обязывающие отношения, о которых остаются приятные, греющие душу воспоминания, как нельзя лучше отражают суть Zeno Clash. На редкость коварной игры.

Чтобы поставить мат твоему королю на шахматной доске наших симпатий, ей не потребуется двигать с места ни слонов, ни коней, ни ферзя. Богатая, продуманная до мельчайших деталей игровая вселенная? Витиеватый, лихо закрученный сюжет? Передовые графические технологии – шейдеры 105-й версии, 256-кратное сглаживание? Нет, нет и еще раз нет. Приемы Zeno Clash просты: чумовой геймплей, безумный художественный стиль и немного свежего мяса. ACE Team ходит пешками и выигрывает, чем очень сильно напоминает одну небезызвестную хорватскую студию в начале XXI века.

SERIOUS GHAT

Именно по причине стилистического сходства Zeno Clash и Serious Sam, которое казалось абсолютным во времена поступления первой информации и графических материалов из недр чилийской студии, ваш непокорный слуга стал пристально следить за проектом ACE Team. Однако с релизом стало ясно: хоть судьбы у творений независимых разработчиков похожи, это совершенно разные проекты. Croteam спустила лодку Крутого Сэма на бурную горную речку спинномозгового, ничем не замутненного геймплея в подзабытых традициях мясного шутера от первого лица. Ace Team же отпустила поводья у собственного воображения: как следствие, у игры совершенно крышесносный, галлюциногенный сеттинг.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.5
ИНТЕРФЕЙС	9.0

Самобытный мир, противоестественные создания – художники потрудились на славу; «стройная» боевая система и эффектные мордобои – заслуга гейм-дизайнеров; оригинальный стиль повествования; проверенный временем движок Source.

Отсутствие многопользовательского режима; совершенно бредовый сюжет, вникать в который не хочется и не надо; небольшая продолжительность: несколько часов – и готово.

ПРИ ДОЛЖНОМ ФИНАНСИРОВАНИИ ИЗ ZENO CLASH МОГ БЫ ПОЛУЧИТЬСЯ ШЕДЕВР НА ВСЕ ВРЕМЕНА. НО И ТАК, ЧЕРТ ВОЗЬМИ, НЕДУРНО!

8.5

Эти исполинские создания поначалу принимаешь за горную породу, которую не пощадило ни время, ни фантазия создателя этого мира.

О КОМПАНИИ

1999 Свой путь в игровой индустрии ACE Team начала с релиза официального мода Batman Doom.

2002 Три года спустя чилийская компания еще ходила в полупрофи и отметилась The Dark Conjunction, модификацией для Quake 3. Уже тогда стало заметно, что парни неровно дышат к монстрам.

2002 В этом же году компанию наконец официально оформили, а парни вовсю корпели над так и не увидевшей свет Zenozoik.

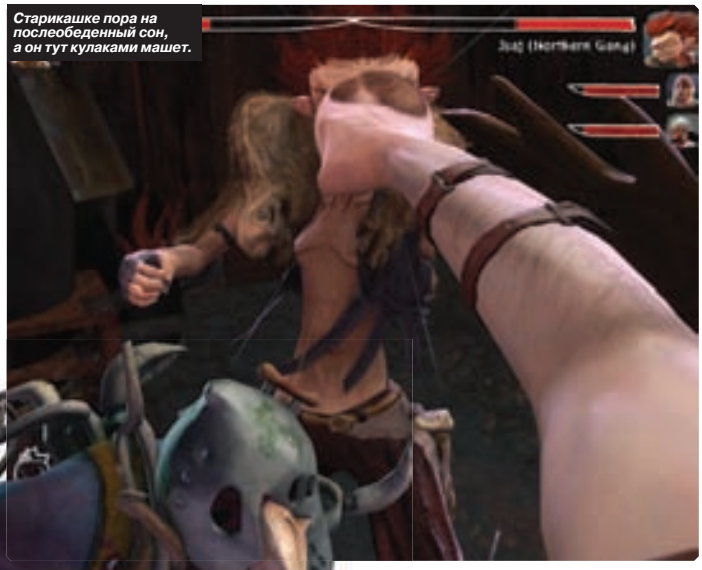
Да вы только посмотрите по сторонам! То ли пальмы, то ли сосны с длиннющими стволами перемежаются с приземистыми деревцами, форму красной кроны которых невозможно сравнить с известными земным ученым геометрическими фигурами. По безжизненным пескам разгуливают исполинские создания, своим внешним видом говорящие нам о том, что кто-то очень властный в этом мире зло пошутил, смешав в одном животном анкилозавра, муравьеда и горную породу. Причудливые, аляповатые домишки, перекосившиеся конструкции, нелепые украшательства и строительные изыски наводят на мысль о том, что архитекторы городов этой вселенной пошли куда дальше итальянских зодчих XVII века, творивших в стиле барокко. Странные, неестественные складки ландшафта и выступающие скалы, растворяющиеся уже в паре сотен метров от нас, погружены в таинственную дымку. Она будто что-то скрывает, какую-то страшную тайну об этом загадочном и удивительном мире... Или просто Source уже свое давно отработал?.. Тут поди разбери.

ЗА КРАСИВЫЕ ГЛАЗА

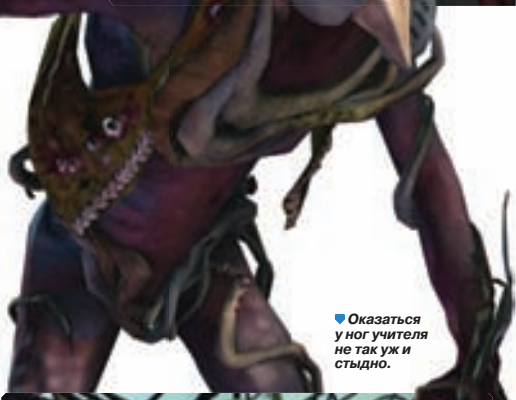
Судить Zeno Clash строго, по букве закона, хоть ты тресни, не получается! Насколько необычаен мир, настолько поразительны его обитатели. Знатный «монстровед» Гильермо дель Торо (Guillermo del Toro) уже вооружился блокнотом и спешно делает зарисовки для третьего «Хеллбоя». Тим Бертон (Tim Burton) в восторге: чилийский молодняк обставил признанного мастера. Простой геймерский люд в ауте – что творится у парней в голове и сколько мегаватт составляет мощность их командно-креативного мозгового центра, если на бумаге, а затем и на экранах наших мониторов появляются эти существа? Достаточно взглянуть на пару представителей местного бестиария – и голова уже идет кругом. Но Ace Team беспощадна: она устраивает нам одно рандеву за другим со все новыми и новыми чудными созданиями, окончательно стирая границы между живой и неживой природой, между эстетичным и противоестественным.

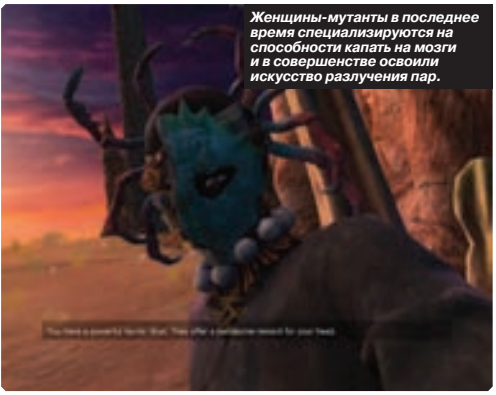
И какое же счастье, что всю эту смердящую толпу можно не только выкосить дистанционным оружием, но и отправить к праотцам в прямом смысле голыми руками! Одноглазый скуластый мужик, чем-то напоминающий главного персонажа недавней мультипликационной ленты Igor, лезет на рожон и нарывается на наш пудовый кулак. Хук слева, хук справа, апперкот – полете-ел! Теперь твоя очередь, сморщенный старикашка! Разбиваем блок размашистым ударом и смачно пинаем в живот ногой. И еще разок, и еще, и еще – нокдаун! А ты, здоровяк в доспехах,

Твари окружают, а каждой надо дать по заслугам!


Старикашке пора на послеобеденный сон, а он тут кулаками машет.

На монстров в Zeno Clash не стыдно поглазеть – креатива ACE Team хватит на десяток команд поскромнее.


Оказаться у ног учителя не так уж и стыдно.


Женщины-мутанты в последнее время специализируются на способности капать на мозги и в совершенстве освоили искусство разлучения пар.

скрывающих неприлично большие жировые складки! Получай неподъемным мечом по одному боку, по другому. По голове!

НЕ В БРОВЬ, А В ГЛАЗ

Когда восторг от эффектной раздачи тумаков и затрещин проходит и начинаешь вникать в боевую систему, только убеждаешься в том, что гейм-дизайнеры из ACE Team – гении. Ничего лишнего: легкий быстрый удар, тяжелый размашистый, блок, уклонения вправо-влево, отскок с последующей контратакой, комбинации, направленные на разбитие блока и отправку оппонента в нокаут. Набор доступных средств с легкостью позволяет вести эффектные и разнообразные рукопашные бои, от которых получаешь истинное удовольствие. Все они, к слову, обставлены как полновесные файтинг-сцены с представлением соперников, коих бывает от одного до трех. Нельзя сказать, что каждый из супостатов требует к себе какого-то особенного, индивидуального подхода. Почти все зависит от весовой категории. Крупных «кабанов» голыми руками не возьмешь – необходимо вооружиться каким-нибудь тупым предметом, да поувесистее.

Но даже мощное оружие ближнего боя к середине игры перестает гарантировать успех. Соперников становится больше, они действуют изощреннее, окружают, атакуют вместе – и для победы ничего не остается, как маневрировать, грамотно уклоняться, вовремя блокировать и контратаковать, продумывая каждый выпад. Однако все осложняется тем, что активные действия Гата, главного героя игры, ограничены полоской расхода сил. Вечно сидеть в обороне и отражать атаки врагов или беспрерывно размахивать вокруг себя кулаками в надежде на то, что хоть что-то да зацепит неприятеля, не получится: пять-шесть секунд таких необдуманных действий – и Гат кладет язык на плечо, а в глазах у него начинает двоиться. Файтинг-эпизоды перемежаются с более привычными зачистками территории от харкающегося ядовитой мокротой, прыгающего Гату в лицо, кусающегося и царапающегося «пушечного мяса». Средств дистанционной борьбы с паразитами немного, но каждое из них, как и все в этом удивительном, выдуманном безумными южноамериканскими головами мире, поражает своей креативностью. Гранатомет (и откуда здесь только порох?), двухзарядный арбалет, аляповатый мушкет и пара забавных «пистулек», о природе происхождения которых представителям движения «Гринпис» лучше даже не задумываться. Все оружие объединяет не только оригинальный внешний вид, но и необходимость долгой перезарядки. Гат столько времени прочищает дуло мушкета и натягивает сначала одну-у, пото-о-ом втору-ую тетиву арбалета, что мы вынуждены заранее продумывать все дистанционные атаки, чтобы неожиданно не оказаться с супостатом лицом к лицу, когда этого ну совершенно не хочется.

ВЫСОКАЯ КУХНЯ

Неожиданно подытожу: Zeno Clash – это рататуй. Блюдо, которое изначально готовили бедные провансальские крестьяне, перемешивая все свежие овощи, оказавшиеся под рукой, добралось до высокой кухни, заказы на него стали принимать лучшие шефповара. В распоряжении небогатой чилийской студии ACE Team было не так много качественных ингредиентов, но они создали из них на редкость изысканное блюдо, которое хотя бы ради интереса должен попробовать каждый.

ПРИЕМЫ ZENO CLASH ПРОСТЫ: ЧУМОВОЙ ГЕЙМПЛЕЙ, БЕЗУМНЫЙ ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ И НЕМНОГО СВЕЖЕГО МЯСА.

ХИТ ZONA

ДОМАШНИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

ТВОЕ ЛЕТО С PSP!

только до 18 июня!
купи игру для PSP
и получи скидку
-50% на вторую!

скидка предоставляется на игру той же или меньшей стоимости

www.hitzona.ru

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: X-Men: The Official Game, Devil May Cry 4, Severance: Blade of Darkness

Автор: Борис Соколов

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

РАЗДЕЛОЧНЫЙ ЦЕХ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **РАЗРАБОТЧИК:** Raven Software
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.uncaged.com

Игровая и киноиндустрия вот уже третье десятилетие в одной упряжке. Все чаще и чаще одновременно с премьерой дорогущего голливудского блокбастера в продажу поступает одноименная игра. Только в прошлом году на различных платформах состоялось не меньше десяти подобных релизов.

ПЛОХАЯ КАРМА

К сожалению, из-за тотальной нехватки времени (надо успеть до премьеры и никак иначе) авторы жертвуют самым главным – качеством. Очень часто вместо добротных продуктов приходится довольствоваться дешевыми поделками. Впрочем, бывают и приятные исключения. Два года назад, к всеобщему удивлению, Ubisoft выпустила симпатичный платформер Surf's Up!. Еще раньше, пять лет назад, Starbreeze Studios подарила миру великолепный экшен The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. Правда, последний с двумя киносагами о Риддике связывал лишь главный герой, и, кроме того, от разработчиков не требовали выпустить игру одновременно с премьерой фильма.

Впрочем, мы отвлеклись. Анонс X-Men Origins: Wolverine вызвал противоречивые чувства. Как ни крути, но упрямая статистика говорила о том, что в подавляющем большинстве случаев от игр по мотивам фильмов не стоит ждать ничего хорошего. Обнадеживало лишь имя разработчика. Его послужной список говорит сам за себя, за 19 лет существования компании ее сотрудники ни разу не ударили в грязь лицом. Плюс у ребят есть опыт создания игр по мотивам знаменитой вселенной «Люди Икс». Первая часть дилогии X-Men: Legends вышла только на приставках, а вот вторая появилась на PC и получила от нашего журнала 8.5 балла. Так что если не Raven Software, то кто же еще?

НЕДЕТСКОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ

Первое знакомство с X-Men Origins: Wolverine оборачивается шоком. Уж слишком велика разница между киношным и игровым героями. Дело не во внешности, а в поведении. Режиссер первых двух частей «Людей Икс» Брайан Сингер (Bryan Singer) был согласен взяться за «Росомаху», если картине присвоят рейтинг R (дети до 17 лет только в сопровождении роди-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.5
ИНТЕРФЕЙС	8.0

Красивые видеоролики; простое и интуитивно понятное управление клавиатурой; яркие боевые сцены; возможность совершенствовать боевые навыки героя по ходу игры.

Однообразная тактика сражений с рядовыми противниками и боссами уровней; сюжет игры довольно часто расходится с событиями фильма; некоторые сцены получились излишне жестокими.

НАСТОЯЩАЯ ЖЕСТЬ. ЗА НЕСКОЛЬКО ДНЕЙ РОСОМАХА ПЕРЕВЫПОЛНЯЕТ ПЯТИЛЕТНИЙ ПЛАН ПО МЯСОЗАГОТОВКЕ.

8.0

НЕВИДИМЫЙ ОПЕРАТОР НЕРЕДКО ВКЛЮЧАЕТ ЗАМЕДЛЕННЫЙ РЕЖИМ И СМАКУЕТ САМЫЕ КРОВАВЫЕ СЦЕНЫ.

телей). Однако продюсеры Хью Джекман (Hugh Jackman) и Лорен Шулер Доннер (Lauren Shuler Donner) настояли на более мягком варианте PG-13 и доверили съемку картины Гэвину Худу (Gavin Hood). В результате в фильме почти нет крови. Зато в игре ее хоть отбавляй! Логан со звериным оскалом колет и рубит своих многочисленных противников острыми, как лезвия бритвы, когтями. Он играючи сносит головы, разрывает тела на части и нанизывает их на торчащие из стен заостренные палки. Литры ярко-алой жидкости летят в стороны, ну а невидимый оператор нередко включает замедленный режим и смакует самые яркие сцены сражений. Стоит заметить, что это уже не первый случай, когда Raven Software поражает зрителей высоким уровнем насилия, – вспомни Soldier of Fortune, где игрок мог отстреливать противникам конечности и кромсать окровавленные тушки зазубренным армейским ножом.

Я КАК ТЕРМИНАТОР

Боевая система проста и понятна. Росомаха в буквальном смысле слова прорубает путь сквозь ряды врагов. Едва успел перевести дыхание после битвы и сделать несколько шагов, как тут же появляется новая порция противников. В конце уровня Логана ждет поединок с боссом. Периодически от игрока требуется решить простенькую головоломку или выполнить пару-тройку акробатических трюков. Например, вставить в паз недостающую деталь механизма, оттащить огромный камень, подвинуть тяжелую машину, перепрыгнуть с одной лианы на другую или забраться на труднодоступную платформу.

За каждого поверженного врага, а также за сорванные с тел солдатские жетоны начисляются очки опыта, которые можно потратить на совершенствование трех основных параметров («когти», «здоровье» и «ярость») и доступ к дополнительным боевым умениям. Накромсал нужное количество автоматчиков – повысил мощность удара. Отправил в металлолом свежую порцию боевых роботов – увеличил выносливость. Со временем Росомаха превращается в сущего киборга-убийцу: из-под поврежденной клинками, пулями и снарядами кожи блестит адамантиевый скелет. Но через несколько минут от ранений не остается и следа, восстанавливается даже белая майка-алкоголичка.

С каждым пройденным эпизодом герой улучшает свои рефлексы и автоматически открывает новые типы ударов. Наконец, по уровням разбросаны мутагены, которые ускоряют набор опыта, увеличивают продолжительность состояния ярости и приумножают силу ударов. А еще в укромных местах спрятаны специальные символы, открывающие доступ к бонусным костюмам для главного героя. В общем, развлечений хватает.

НАЙДИ ДЕСЯТЬ ОТЛИЧИЙ

Авторы не стали строго следовать сюжету фильма. Из сценария вырезаны эпизоды с убийством отца, участием Росомахи и Саблезубого в гражданской, Первой и Второй мировых войнах и вторжением американской армии во Вьетнам. А ведь из этого материала могли бы получиться классные уровни! Представь себе знаменитую высадку на пляже Омаха, сто раз виденную

Голиаф вооружен большим щитом. Так что банальными атаками в лоб его не одолеешь. Придется заходить с флангов и тыла.

О КОМПАНИИ

1990

Братья Брайан и Стив Раффелы (Brian & Steve Raffel) основали в Мэдисоне (штат Висконсин) компанию Raven Software.

1992

На платформе Amiga вышел дебютный проект разработчиков – RPG с видом от первого лица Black Crypt.

1994

В продажу поступил созданный на движке Doom фэнтезийный шутер Heretic.

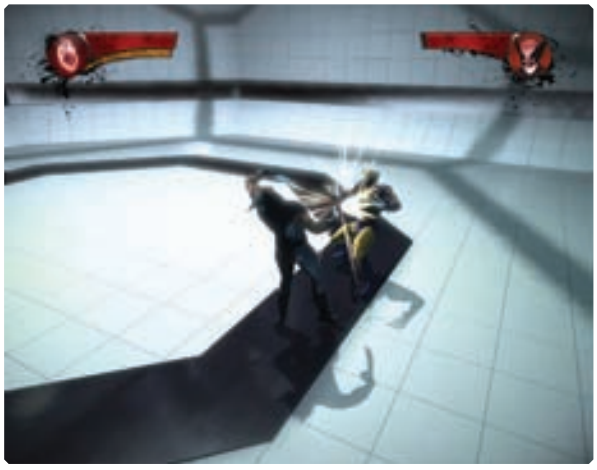
2000

Компания отметилась сразу двумя хитами: Soldier of Fortune и Star Trek: Voyager Elite Force.

2005

Состоялся релиз Quake 4. Игра получила довольно высокие оценки в прессе, однако не стала столь популярной, как предыдущие части сериала.

После прохождения игры открывается бонусный уровень, на котором можно сразиться со своим двойником.



В финальной битве с самым опасным боссом Дэдпулом герой должен обезглавить противника.

Опасное родео по торговым рядам.

в военных шутерах, только теперь с Логаном в главной роли! Но увы и ах. Действие первой миссии X-Men Origins: Wolverine начинается с поиска особого камня в залитых солнцем африканских джунглях. Очень часто игра вовсе противоречит кинофильму. Росомаха дерется с Саблезубым в каком-то баре, после чего обнаруживает труп своей жены. Спарринг с толстяком Блобом происходит не на боксерском ринге, а в магазине, при этом главный герой запрыгивает своему сопернику на шею и активно использует когти. В финальной схватке с Дэдпулом герой действует не вместе с братом, а в одиночку. Мы уже не говорим о несоответствии мелких деталей – так, Логан приказывает жене спасти ее сестру, но не говорит ни слова о томящихся за решеткой молодых мутантах. Наконец, в заключительном видеоролике Уильям Страйкер стреляет адамантиевыми пулями не из револьвера, а из автоматического пистолета. Подобных нестыковок вагон и маленькая тележка.

Концепции многих уровней попросту высосаны из пальца. Почти целая глава посвящена зачистке некоей секретной военной базы в тундре. Посередине игры герой ни с того ни с сего вспоминает о своих африканских приключениях. Встреча с Гамбитом растянута до предела: ты должен уничтожить несколько сотен статистов и провести аж три поединка – и все ради того, чтобы уговорить поверженного карточного шулера доставить тебя на секретный остров. Впрочем, это уже придирки. Ведь сами по себе уровни получились очень интересными.

КУСОК СВЕЖЕГО МЯСА

X-Men Origins: Wolverine удалась. Вместо еще одной простенькой поделки «по мотивам» мы получили красивый, увлекательный и самобытный экшен. В эпоху всеобщей политкорректности разработчики не побоялись создать брутальный слэшер с расчлененкой и кровищей. Именно такой и должна быть игра про Росомаху – сильного и опасного хищника-одиночку, ведущего кочевой образ жизни. Настоятельно рекомендуем как фанатам комиксов, так и простым любителям хороших экшенов. ■

НЕЗНАКОМЫЕ ГОЛОСА

К сожалению, в озвучивании персонажей X-Men Origins: Wolverine приняли участие далеко не все звезды одноименного фильма. Так, Дэдпул говорит голосом не Райана Рейнольдса (Ryan Reynolds), а Нолана Норфа (Nolan North). Вместо Тейлора Кича (Taylor Kitsch) роль Гамбита исполнил Фил ЛаМарр (Phil LaMarr). Толстяка Блоба озвучил не Кевин Дуранд (Kevin Durand), а Стивен Стэнтон (Stephen Stanton). Из оригинального актерского состава над игрой работали Хью Джекман (Hugh Jackman), Лив Шрайбер (Liev Schreiber) и Уильям Адамс (William Adams) – Росомаха, Виктор и Джон Рэф соответственно.

Братец оказался не таким уж и крутым.

ДОСЬЕ НА ГЕРОЯ

Имя: Росомаха, он же Логан, он же Джеймс Хоулетт
Возраст: 110 лет
Рост: 166 см
Вес: 88.5 кг (без адамантия), 136 кг (с адамантием)
Глаза: карие
Цвет волос: брюнет

Один из самых популярных персонажей фантастической вселенной компании Marvel Comics. Впервые дебютировал в 1974 году в 180-м выпуске «Невероятного Халка». Вооружен шестью острыми когтями, выскакивающими из кожи над костяшками пальцев (по три когтя на каждой руке). Обладает сразу несколькими уникальными способностями: огромной силой и ловкостью, невероятно быстрой регенерацией поврежденных тканей, замедленным старением организма, а также повышенной сопротивляемостью к телепатии и ядам. Некогда в скелет Логана было добавлено сверхпрочное вещество под названием адамантий, что придало ему еще более фантастические способности. По версии журнала Wizard, Логан возглавляет список 200 наиболее популярных героев комиксов.

94
FM
www.radiounost.ru

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: «Вторая мировая», сериал Combat Mission

Автор:
Дмитрий Карасев

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Новые кампании и новый театр военных действий; улучшенная графика; на 90 процентов переделанный движок; доработанный интерфейс; расширенная энциклопедия; все достоинства «Второй мировой».

Отсутствие изменений в игровом процессе; высокие требования к компьютеру; необходимость скачивать патч для игры в онлайне; все недостатки «Второй мировой».

ОТСУТСТВИЕ СЛОВ «ВТОРАЯ МИРОВАЯ» В НАЗВАНИИ ОКАЗАЛОСЬ ГЛАВНЫМ НОВШЕСТВОМ. САМА ИГРА ПОЧТИ НЕ ИЗМЕНИЛАСЬ.

7.5

ИСКУССТВО ВОЙНЫ: АФРИКА 1943

БУРЯ В ПУСТЫНЕ

ЖАНР: RTS/Wargame
ИЗДАТЕЛЬ: Battlefront.com
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: 1С
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: artofwar.games.1c.ru

Помнишь, как ждали «Вторую мировую», авансом получившую титул лучшего отечественного варгейма? И ведь почти дождались… Но в итоге у «1С» получилась просто хорошая игра, из-за ряда досадных недочетов не реализовавшая весь потенциал. Сегодня на поля сражений приглашает «Африка 1943» – наследница «Второй мировой» с обновленным движком, исправленными ошибками и учтенными пожеланиями. Может, теперь все будет иначе?

ПРИХОДИТЕ, ДЕТИ, В АФРИКУ ГУЛЯТЬ

Итак, «Вторая мировая» продолжается. Сменились название и место действия, значительно обновилась картинка, а движок, как говорят разработчики, был переписан на 90 процентов. Но суть осталась прежней – перед нами все тот же сплав варгейма и RTS. То есть, с одной стороны, в бою учитывается множество параметров, таких как калибр снаряда, угол наклона ствола, толщина брони и даже навыки наводчика. А с другой – сражения протекают в режиме real-time и все решения приходится принимать под жестким прессингом утекающего сквозь пальцы времени.

На экране вновь разворачиваются сражения первой половины 1940-х годов. На этот раз тебе предстоит отправиться в Тунис, чтобы стать свидетелем масштабной операции, которая проходила в начале 1943 года и предопределила разгром войск стран Оси в Северной Африке. Ты будешь выполнять приказы Роммеля, Монтгомери или Эйзенхауэра – всего 15 миссий на три кампании (для Германии, Британии и США). Сражения в пустыне Сахаре – это лишь первая часть из целого ряда варгеймов под общим названием «Искусство войны». Следующие игры, по слухам, будут посвящены куда более знакомым боям на Восточном фронте… Впрочем, когда это еще будет. Пока что перед нашими глазами «Африка 1943», наглядный пример того, какими «1С» видит грядущие игры сериала. Посмотрим, насколько тщательно авторы провели работу над собственными ошибками.

НЕМЕЦКАЯ БАТАРЕЯ ВЫДАЛА ОТЛИЧНУЮ ЗАСАДУ РАДИ ВОЗМОЖНОСТИ НАКРЫТЬ ЗАЛПОМ ОДНОГО БРИТАНСКОГО АВТОМАТЧИКА. МИР ЕГО ПРАХУ…

ОРУДИЯ К БОЮ!

Сразу становится ясно, что разработчики свели количество изменений в игровом процессе практически к нулю. В «Африке 1943» все по-старому – вот карта с детализированным ландшафтом, вот холм, на котором окопался подлый враг, вот твои солдаты, которые должны его оттуда выбить. Артиллерийская и авиационная поддержка из-за края карты готова помочь тебе в любом начинании. Бойцов по-прежнему дают немного, поэтому все свои действия приходится просчитывать заранее: одна неудачная атака на вражескую батарею – и можно прощаться с половиной танков, которые прошли с тобой уже не одну миссию и успели набраться бесценного опыта.

Трудно обвинять «1С» в отсутствии изменений – любому из представителей жанра есть чему поучиться у «Второй мировой» (а следовательно, и у «Африки 1943»). Например, той свободе действий, которую тебе предоставляют дизайнеры миссии, – виртуальное командование ставит лишь общую задачу, оставляя возможность самому перебирать различные варианты в поисках оптимального решения. Или максимально возможной для игры исторической достоверности (если ты видишь итальянского пехотинца с зака-

Этот «бой с тенью» на самом деле схватка за одиноко стоящую бедуинскую хибару.

Стандартная картина после боя…

танными штанинами, то можешь не сомневаться – штанины закатаны строго по уставу того времени). В общем, заимствовать следует все то, благодаря чему «Вторая мировая» смогла собрать немалую армию поклонников как у нас, так и за рубежом.

СЫН ОШИБОК ТРУДНЫХ

Повторю: в целом новый варгейм как минимум не уступает «Второй мировой». Проблема в том, что, когда начинаешь переходить к деталям, выясняется, что «Африка 1943» унаследовала все недостатки предшественницы, а от нововведений нет никакой пользы. Пехота, к примеру, несмотря на все заверения разработчиков, по-прежнему исполняет роль массовки. Новшества вроде продвинутой системы повреждений или возможности вести бои в зданиях интересны лишь в те редкие мгновения, когда на поле боя отсутствует техника. Во всех иных случаях танку обычно все равно, сколько автоматчиков засело в доме. Дымовая завеса – единственный, пожалуй, интересный навык солдат, но рассматривать его можно лишь как помощь для техники.

Во многом низкая эффективность пехоты объясняется многочисленными проблемами в ее, пехоты, искусственном интеллекте. Автоматчики по-прежнему с удовольствием вылезают из окопов навстречу неприятелю, а каждая попытка заставить солдат взять штурмом здание превращается в небольшое сражение с системой определения маршрута. Впрочем, AI – это общая беда всех участников битвы. Достаточно привести в пример немецкую батарею, которая выдала отличную засаду ради возможности накрыть залпом одного нечастного британского автоматчика. Мир его праху… Если же отбросить привычные уже заскоки, то в целом AI стал работать лучше, чем раньше. Новый интерфейс оказался гораздо удобнее старого, хотя потребуется определенное время, чтобы к нему привыкнуть.

WAR NEVER CHANGES

Впрочем, это все мелочи. Главная проблема, доставшаяся «Искусству войны» по наследству от «Второй мировой», заключается в другом. «1С» никак не может поставить возможности игры на службу игровому процессу. Да, обсчет множества параметров для всего и вся – это здорово. Добавленная ко всему этому достоверная баллистика – просто замечательно. Но попробуй представить себе, какой нагрузкой для процессора это все оборачивается? Прибавь к этому улучшенную графику, и в результате ты получишь, что при соответствии компьютера официально заявленным минимальным требованиям игра превращается в увлекательное слайд-шоу на хорошо знакомую тему. Эти проблемы были у «Второй мировой», эти проблемы остались у «Искусства войны». Поймите меня правильно: «Африка 1943» ничем не уступает «Второй мировой», а зачастую и превосходит ее. Но, может, следовало не перерисовывать картинку, а заняться точечным исправлением недочетов? А так мы опять получили хорошую игру, которая не смогла реализовать свой потенциал из-за ряда досадных ошибок. Интересно, про остальные игры в серии «Искусство войны» мы будем говорить то же самое?

О КОМПАНИИ

2007

В мае «1С» выпускает долгожданную стратегию «Вторая мировая», однако фанатов ждет неприятный сюрприз – в угоду западному издателю игра оказывается сильно упрощенной.

2007

В апреле «1С» делает переработанную версию игры под названием «Вторая мировая. Издание второе», специально предназначенную для тех, кто оказался разочарован реверансом в сторону «простых» RTS.

2008

На КРИ «1С» представляет публике «Африку 1943» – новый варгейм, в котором должны быть учтены все недостатки «Второй мировой».

Наглядный пример обновленной графики…

…и старых проблем с AI – британский гранатометчик отказывается замечать подобравшийся «Тигр».

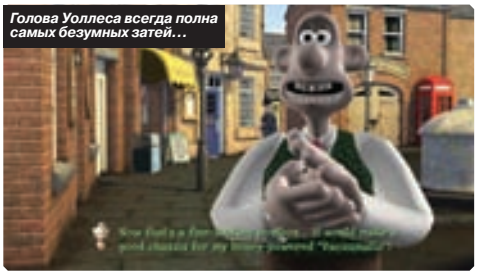
P.S. «Африка 1943» поддержала славную традицию отечественных разработчиков латать дыры на ходу. На этот раз сюрприз заключается в том, что у DVD-версии «Искусства войны» вследствие критической ошибки отсутствует возможность игры через интернет. Патч уже ждет верных поклонников на официальном сайте «Африки 1943».

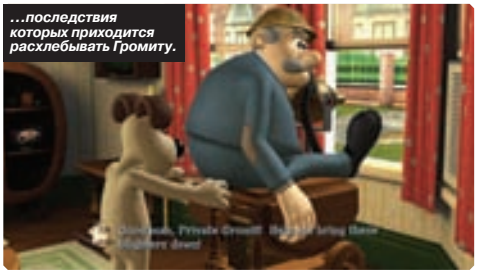
ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 64Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Уоллес и Громит, иконы британского телевидения
ПОХОЖЕ НА: Сериал Sam & Max

Автор: Владимир Карпов

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

Для своей повелительницы пчелы готовы исполнить гимн «Боже, храни королеву». В свободное время предпочитают рок-н-ролл.


Голова Уоллеса всегда полна самых безумных затей…


…последствия которых приходится расхлебывать Громиту.

WALLACE & GROMIT'S GRAND ADVENTURES

EPISODE 1: FRIGHT OF THE BUMBLEBEES

ПЧЕЛИНЫЕ ИСТОРИИ

- **ЖАНР:** Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Telltale Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Telltale Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Цифровая дистрибуция
- **ИНТЕРНЕТ:** www.telltalegames.com/wallaceandgromit

Когда малоизвестная команда Telltale Games взялась реанимировать адвенчуру Sam & Max, многие отнеслись к затее скептически. Не всем пришлась по душе идея упаковать игру в новомодный 3D-глянец и выпускать ее эпизодами. Последовавшие затем два сезона Sam & Max, включающие 11 полноценных серий, убедили: «порционный» формат квесту подходит идеально, а трехмерная графика ничуть не мешает наслаждаться остроумными репликами персонажей. Ну а сотрудники Telltale доказали, что руки у них растут как должно, из плеч. И обрели полное моральное право привить интерактивность другой незаслуженно безызвестной парочке – Уоллесу и Громиту, этим Дживзу и Вустеру наших дней.

О КОМПАНИИ

2004 В июне основана калифорнийская студия Telltale Games.

2006 1 ноября выходит Sam & Max Episode 101: Culture Shock.

2009 24 марта появляется Wallace & Gromit Episode 1: Fright of the Bumblebees.

ЕСЛИ У ВАС НЕТ СОБАКИ…

Ты, конечно, знаком с рассеянным и простодушным изобретателем Уоллесом. Сложно сказать, чем он славен больше: своей гастрономической страстью (парень обожает сыры всех сортов) или необычными изобретениями. Благодаря последним Уоллес частенько попадает в опасные истории (вспомнить хотя бы эпизод The Wrong Trousers/«Неправильные штаны»), и если б не его верный друг, безмолвный, но чрезвычайно сообразительный пес Громит, бедняга давно бы уже прописался либо в тюрьме, либо в психушке.

Любовь к сыру стала причиной очередного приключения нашего героя. Лысый умник сконструировал специальную робомышь-сыроискатель Sniffer 3000, которая учинила погром в лавке его друга Панира (Paneer), и приятельские отношения тут же дали трещину. У бедолаги есть шанс загладить вину и вернуть долг: достаточно поставить 50 галлонов меда к вечеру для панировского чайного торжества (Tea & Crumpet Festival); да и новый пчелиный бизнес From Bee To You («От пчел – для вас!») как раз нуждается в раскрутке. Только вот незадача: произвести такой объем меда за день нереально. Ведь для этого нужно «скормить» специальному агрегату не меньше центнера цветов, а где их взять в столь краткий срок? Миловидная соседка по имени Фелисити (Felicity) наотрез отказывается губить свой райский садик ради прихоти чудаковатого изобретателя. По счастью, в почтовом ящике он обнаруживает рекламу средства, позволяющего быстро нарастить мускулатуру, – идея мигом рождается в мозгу. «Быть может, с помощью этого вещества я смогу так же быстро вырастить и цветы?» – Уоллес кидает в сторону четвероногого друга вопросительный взгляд. Проницательный пес укоризненно качает головой: нет, затея определенно плоха. Но, как обычно случается, наивное безрассудство Уоллеса приводит к драматическим событиям. В результате медовой авантюры West Wallaby Street погрузится в пучину хичкоковского хаоса и террора, устроенного гигантскими пчелами-мутантами, а груз образовавшихся проблем вновь возляжет на Громита.

ИГРОМУЛЬТФИЛЬМ

У создателей получилось сделать из игры больше, чем просто адвенчуру. Знаменитая «пластилиновая» анимация персонажей, знакомые пейзажи и декорации пересажены на пиксельно-полигональную почву столь бережно, что порой сложно отделаться от ощущения, будто смотришь новый эпизод любимого сериала. Интер-

ФАКТЫ:
1 гигантская пчеломатка в качестве босса
3 сорта сыра – любимое лакомства Уоллеса
9 метких выстрелов из кашемета по пчелам

До сих пор с женщинами бедняге-изобретателю не везло. Может, хоть в этот раз?..

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★½ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★½ 8.5

+ Потрясающие, по-настоящему культовые персонажи; смешные, в духе оригинала диалоги; великолепное звуковое и графическое оформление.

– Мало сюжетных локаций; игра чересчур коротка.

ЗАМЕЧАТЕЛЬНАЯ АДВЕНЧУРА ПО ЗАМЕЧАТЕЛЬНОМУ АНИМАЦИОННОМУ СЕРИАЛУ. ДОБАВИТЬ НЕЧЕГО.

8.0

В РЕЗУЛЬТАТЕ МЕДОВОЙ АВАНТЮРЫ WEST WALLABY STREET ПОГРУЗИТСЯ В ПУЧИНУ ХИЧКОКОВСКОГО ХАОСА И ТЕРРОРА.

фейс своим постоянным присутствием на экране лишь усиливает это впечатление; недаром в титрах фигурирует студия Aardman Animations, ответственная за производство оригинальных серий. Правда, ради эффекта кино пришлось пойти на некоторые геймплейные упрощения. С каждым предметом можно совершить лишь одно предусмотренное сюжетом действие: или «взять», или «посмотреть» и т.д. Диалоги протекают без нашего участия – не надо задумываться, какую реплику выбрать. Просто наслаждайся отменным английским юмором. Впрочем, никто и не ждет от подобных проектов чего-то хардкорного. Напротив, даже головоломки продуманы таким образом, чтобы не тормозить развитие истории. Многие из них можно решать в любом порядке; в отличие от большинства других квестов здесь игроку дана некоторая свобода. Простой пример: для того чтобы скомпоновать средство для ускоренного роста (Quick-Grow Formula), Уоллесу требуется добыть три ингредиента. Батарейку Energide нужно извлечь из мыши Sniffer 3000, которая сидит в тюрьме. Пакетик чая Strongium сперла белка-пройдоха по имени Nutter, живущая в дупле по соседству. А плитка гротеина (grotein) находится в чемодане взбалмошного майора Крума (Major Crum) – просто так не выпросишь. В каком порядке решать задачи – дело твое. А если все же застрял, в меню всегда можно включить подсказки. Удобная система позволяет регулировать частоту «хинтов», которые ненавязчиво будут проскакивать в репликах персонажей. Одним словом, да здравствует нелинейность! Авторы разбавили традиционный геймплей аркадными элементами. Ты ведь помнишь знаменитый кашемет из Close Shape/«Стрижки под ноль»? Помнишь, как ловко Громит расстреливал пса-терминатора овсянкой? Так вот, то была просто разминка! В этот раз при помощи грозного оружия тебе предстоит расправиться аж с тремя крылатыми злоумышленниками! Самое интересное, что борьба с каждой из пчел являет собой отдельную головоломку; по сути, создатели свели элементы экшена и пазла в одной сцене. Браво, Telltale! Виртуальные Wallace & Gromit, как знаменитый английский омлет с ветчиной солнечным воскресным утром, как приятная прогулка вдоль ухоженного газона в Гайд-парке, оставляют исключительно приятные впечатления. Мы ждем продолжения!

Одна из самых веселых и забавных загадок в игре связана с игрой в слова. Ох уж эта миссис Гэбберли (Mrs Gabberley)!

Финальная сцена битвы с гигантских размеров пчеломаткой – достойная кульминация истории.

«А свяжу-ка я из тебя, Громит, новый свитер...»

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 64Mb
ПОХОЖЕ НА: Сериалы Company of Heroes и Warhammer 40.000: Dawn of War

Автор: Дмитрий Рубанов

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

Толстенный забор «Тигру» не помеха – каменная глыба сносится моментально и, главное, зрелищно.

Примерно такими кадрами Company of Heroes поражала три года назад. Поражает, как ни странно, и сейчас.

COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR

ПОСЛЕДНИЙ БОЙ

- **ЖАНР:** Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Buka Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Relic Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–8
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.companyofheroes-game.com

Нынешней весной в индустрии творились удивительные и не совсем понятные нормальному человеку вещи. Одни разработчики честно пытались вывести формулу превращения экшена в стратегию (это мы о EA Redwood Shores и второй части The Godfather). Другие, наоборот, старательно собирали из известной попкорн-войнушки некое подобие боевика с неугомонными спецэффектами и целой командой непобедимых бенов аффлеков. Чудики, правда?

Tales of Valor – второе и, скорее всего, последнее официальное дополнение для Company of Heroes. Согласно последним трендам, в Relic решили пойти по пути наименьшего сопротивления и добавили в игру коротенькие мини-кампании, несколько новых юнитов и кооперативный мультиплеер.

О КОМПАНИИ

1997 — В канадском городе Ванкувер Алекс Гарден (Alex Garden) и Люк Молони (Luke Moloney) основали компанию Relic Entertainment.

2004 — Студию, уже прославившуюся двумя частями Homeworld, за 10 миллионов долларов покупает THQ.

2006 — Выходит Company of Heroes – по мнению десятков авторитетных игровых изданий, лучшая стратегия года.

ВОЕННЫЕ СКАЗКИ

Уже не стратегия, еще не экшен – вот самая правильная мысль, которая приходит в голову при знакомстве с Tales of Valor. Первая же кампания приводит в состояние легкого ступора и оцепенения. Один героический немецкий «Тигр», бесконечные ремпакеты, древо способностей, тыловая броня (видимо, из адаманта) и... минут 40 геймплея на одной и той же карте. Где тут стратегия? А шут ее знает! Для полноты картины не хватает разве что товарища Сталина с минигана да православных марсиан.

Двигаем дальше – в Нормандию. Тут еще 50 минут лютого веселья. Звездно-полосатые парни из отрядов Эбла и Бейкера испепеляют фрицев одним взглядом, метко кидают гранаты и при каждом удобном случае цитируют фильм «Спасти рядового Райана». Бесспорно, красиво, зрелищно, захватывающе, но не совсем уместно в игре, где камера прибита к облакам.

Последний сценарий – скучная эвакуация побитых немецких сил из разрушенного городка. Ближе к финалу Relic сдулась и превратила самую масштабную и драматичную главу в получасовое бодание мятых немецких брандулетов с блестящими на солнышке «Шерманами».

ОРУЖИЕ ВНУТРЕННЕГО СГОРАНИЯ

Разнообразие в скучные пострелушки вносит лишь занятный режим прямого управления техникой, подсмотренный разработчиками, видимо, у нашей «В тылу врага».

Новой техники немного, и какого-то существенного влияния на баланс она не оказывает. Англичане получили мобильный бункер с мужественным названием «Кенгуру», а янки – отличный танк Hellcat. Кроме того, союзникам досталось по шустрому бронемобилю. Немцы выкатили из ангара новую модель «Тигра» (на характеристиках танка это, впрочем, никак не отразилось), джип и забавную на вид противотанковую самоходку. Элитные подразделения вермахта (в первом дополнении Opposing Fronts из этих хмурых парней сформировали отдельную фракцию) отныне передвигаются на военных внедорожниках и шикарно детализированных танках Hotchkiss.

Кстати, о детализации и движке. Даже спустя три года после релиза безупречный внешний вид Company of Heroes вызывает щенячий восторг. Поддержка модного DirectX 10, четкие текстуры, детальные модельки – это без пяти минут уровень всеми любимой World in Conflict. И только камера, расположенная преступно низко, не дает в полной мере проникнуться масштабами, пожалуй, одной из самых красивых стратегий о Второй мировой. Звук, как и прежде,

Поскольку автоматический поиск пути в городских условиях лишь усложняет жизнь, ручное управление техникой пришлось к месту.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★½ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★½ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

+ Взрывные мини-кампании; обновленный мультиплеер; удобное прямое управление техникой; почти безупречный внешний вид.

– Скромная продолжительность; шевелить извилинами в кампаниях отныне не обязательно; мало карт для режима «Операции».

НЕПЛОХОЕ, НО ЯВНО ЛИШНЕЕ ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ ОДНОЙ ИЗ ЛУЧШИХ ВОЕННЫХ СТРАТЕГИЙ XXI ВЕКА.

7.0

УЖЕ НЕ СТРАТЕГИЯ, ЕЩЕ НЕ ЭКШЕН – ВОТ САМАЯ ПРАВИЛЬНАЯ МЫСЛЬ, КОТОРАЯ ПРИХОДИТ В ГОЛОВУ ПРИ ЗНАКОМСТВЕ С TALES OF VALOR.

в полной мере оценят лишь счастливые обладатели hi-fi-акустики. Company of Heroes как раз из той породы игрушек, которые не стесняются сочных артиллерийских залпов и взрывов, сотрясающих стены.

ОПЕРАЦИЯ «КООПЕРАЦИЯ»

К классическим многопользовательским режимам прибавились так называемые «Операции», созданные под сильным впечатлением от шутеров Unreal Tournament и Battlefield. Новые забавы вынесены в отдельный раздел главного меню и целиком ориентированы на кооператив. То есть без настроя на четкое командное взаимодействие в «Операции» вообще лучше не соваться. «Сопротивление» напоминает масштабную версию классического Last Man Standing. Игроки дружно противостоят превосходящим силам искусственного интеллекта. Враги прут нескончаемыми волнами (причем каждые полторы минуты), юниты стоят баснословное количество ресурсов – волей-неволей приходится распределять роли и действовать в общих интересах. Скажем, пока войска Саши и Паши возводят укрепления и оттягивают противника на себя, Вова и Миша берут танки покрепче и ловко обходят атакующих.

Неподалеку от «Сопротивления» расположился всеми любимый «Штурм» или, по-английски, Assault. Игроки делятся на равные команды, попадают на гигантскую карту и пытаются уничтожить топливные хранилища друг друга. В «Штурме» можно управлять лишь одним пехотинцем – медиком, инженером, снайпером и т.д. За успехи в бою персонаж получает бонусы вроде усиленной атаки и богатырского здоровья. Гибель, что любопытно, не является окончательной. Всего через 20 секунд убитый возрождается на своей базе в любой доступной инкарнации.

Две команды, по танку в одни руки, несложная прокачка и бонусы, неограниченный респаун – операция «Панцеркриг» – это почти то же самое, что и «Штурм», только про красивые танчики и с характерным акцентом на захват ключевых точек. А еще в «Панцеркриге» не нужно ничего уничтожать, за исключением путающихся под гусеницами вражеских бронемашин. Победа засчитывается после нескольких минут удержания хотя бы двух стратегических позиций из трех.

Эти «Операции», бесспорно, лучшее, что есть в дополнении. Правда, карт для новых режимов спецам из Relic нужно было рисовать гораздо больше. Те, что есть, успевают глубоко засесть в печенках буквально на вторые-третьи сутки. Таков же, к сожалению, весь жизненный ресурс эксперимента под кодовым названием Company of Heroes: Tales of Valor. ■

Немецкая кампания самая масштабная и, кроме того, единственная, где можно производить юниты самостоятельно.

Искусственному интеллекту по-прежнему не под силу выкурить из укрытия бравую американскую десантуру, хотя прогресс определенно есть.

В подобных ситуациях необходимо помнить, что недожаренный танк опасен для здоровья.

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 64Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: детектив Виктория Макферсон
ПОХОЖЕ НА: Still Life, Post Mortem, Memento Mori

Автор:
Владимир Карпов

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ДЕМО-ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

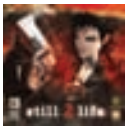
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

+ Симпатичные героини, нелинейная история, интересная идея с ограничением инвентаря.

– Скучный сюжет, неудобный интерфейс, утомительный пиксельхантинг, устаревшая графика.

СОВСЕМ ДРУГАЯ ИСТОРИЯ В СОВЕРШЕННО ИНОМ ПОДЖАНРЕ, ЗАЧЕМ-ТО НАЗВАННАЯ STILL LIFE 2.

6.5



STILL LIFE 2

ИГРА ОКОНЧЕНА

- **ЖАНР:** Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Microids
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** GameCo Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** ru.akella.com/Game.aspx?id=2043

Не прошло и четырех лет с той ночи, когда, казалось, история чикагского убийцы закончилась в мутных водах реки Томинова, как на сцену вышел новый расчетливый маньяк. За изощренную расправу над пятью девушками (изверг снимал пытки на видео) пресса устами тщеславной журналистки Паломы Эрнандес окрестила его Палачом Восточного побережья. У детектива Виктории Макферсон есть некоторые основания полагать, что в штате Мэн орудует все тот же знакомый ублюдок; призраки прошлого не оставляют девушку в покое.

ПРОКЛЯТЫЙ СТАРЫЙ ДОМ

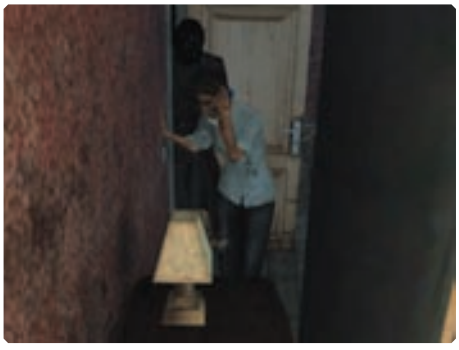
Соперничеству Эрнандес и Макферсон (острая на язык журналистка, пользуясь служебным положением, не раз задевала самолюбие Виктории, чье расследование, мягко говоря, затянулось) настанет конец, когда обе они окажутся в глуши, в западне, наедине с опасным убийцей. Одна в роли жертвы, другая – в качестве ищейки. Непростые обстоятельства вскоре сделают из девушек если не подруг, то по крайней мере союзниц.

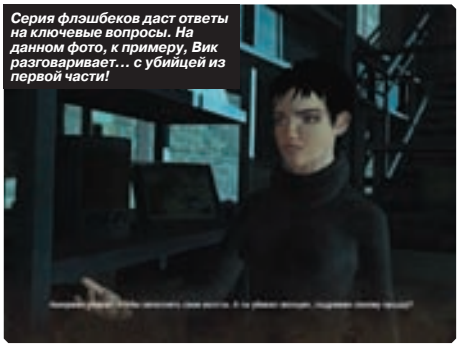
На обложке неспроста маячит название фильма «Пила» (Saw): популярный триллер повлиял на игру даже сильнее, чем хотелось бы. Уж слишком знакомыми кажутся стены дома-ловушки, даром что вместо заброшенного склада местом действия выступает старинный особняк. Главный злодей, правда, не столь изобретателен, как Джон Крамер (John Kramer), но некоторые идеи покойного инквизитора явно унаследовал. Правила игры на выживание знакомы: пройдешь через все испытания – получишь свободу. И даже когда бедняжка Палома просыпается от жуткой, ядом текущей по венам боли в мрачном каземате, где пол усыпан битым стеклом и гадко повизгивают голодные крысы, а единственная дверь в соседнюю комнату (там ждут электрический стул и смертоносный газ) наглухо заперта, у нее есть все шансы выбраться на волю. Или все-таки нет?

СЛЕДСТВИЕ ВЕДУТ ЗНАТОКИ

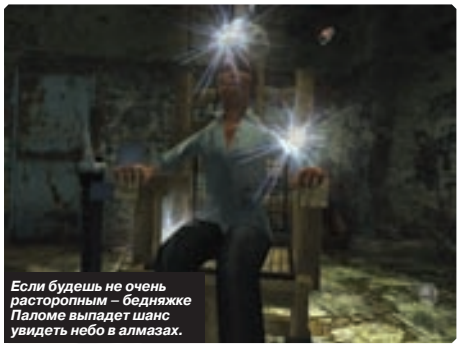
На помощь Паломе, влекомая зовом долга, спешит Виктория, прихватившая с собой пистолет, смартфон и специальный набор для поиска улик. Оказывается, сбор вещественных доказательств – задача не столько увлекательная, сколько рутинная. Набор Виктории содержит ряд приспособлений, среди которых дисперсный порошок для выявления отпечатков пальцев, ватные палочки и пинцет, а также такие экзотические устройства,

«Дорогая, хватит болтать по телефону! Я уже на фронт успел сходить».





Серия флэшбеков даст ответы на ключевые вопросы. На данном фото, к примеру, Вик разговаривает… с убийцей из первой части!



Если будешь не очень расторопным – бедняжке Паломе выпадет шанс увидеть небо в алмазах.

как 3D-сканер для снятия различных следов и отметин, «электронос» для анализа газов и т.п. Старая знакомая, патологоанатом Клэр, поможет провести анализ собранных материалов. Поначалу «игра в следователя» увлекает: «О, еще одно незаметное пятнышко в углу!» – но спустя некоторое время начинает утомлять. Традиционное квестовое барахло часто запрятано по щелям и теням не хуже улик, в лучших традициях олдскульной «охоты на пиксели». Понимание того, что решение здешних задач требует не столько логики, сколько терпения, приходит, когда ты с полсотни раз сверху донизу облазишь треклятый особняк в поисках «этих долбаных спичек». Самый неприятный момент заключается в том, что порой невозможно использовать подобранные предметы до тех пор, пока героиня не убедится, что иначе – никак. То есть даже если ты, к примеру, сам догадался сбить замок с двери кувалдой и даже если об этом твердят десять солюшенов, покуда не ткнешь в дверь курсором и не услышишь сакраментальное «Не получится» (или что-то в этом роде), о дальнейшем продвижении можешь забыть. Нужная иконка действия («Применить кувалду на замок») попросту не появится. Что делать: здешний AI недолюбливает умников.

В качестве мазохистского десерта – камера, меняющая ракурс в самые неудобные моменты. Стремление авторов приблизиться к современным технологическим стандартам спотыкается о графическое несовершенство (страшно глядеть на эти пальцы-обрубки и мутные пятна текстур!), отвратительные баги и дерганую анимацию. Моменты, когда персонаж по воле скрипта вдруг прыгает через полкомнаты или ныряет конечностью в стену, едва не шокируют. Уж лучше б оставили игре два измерения; зачем чинить то, что не сломалось?

ПОДПОРЧЕННЫЙ ШЕДЕВР

Видимо, с целью добавить адвенчуре сложности и реализма авторы привнесли в традиционный геймплей RPG-элементы. В отличие от других квестов место в инвентаре в Still Life 2 ограничено 16 слотами: таскать одновременно, скажем, фонарик, лестницу, телефон, какую-нибудь не всегда нужную арматуру и матрац в придачу не выйдет. То и дело приходится выбирать, что взять с собой, а что пока оставить в специальном ящике или шкафу, которые встречаются далеко не на каждом шагу. Решение геймдизайнеров смелое (согласись, в таком подходе больше правды, нежели в привычных бездонных карманах), но нуждается в доработке.

Из игры напрочь выветрился весь нуарный флер, которым славилась первая часть, а вместе с ним – уникальное ощущение загадочности, тайны. Кроме главной героини, две игры не имеют между собой практически ничего общего, и даже попытка сценаристов объединить их в общую историю выглядит достаточно грубой: словно к холсту, на котором изображен незаконченный шедевр, гвоздями приколотили несколько фигурок из папье-маше. В то же время парочка свежих идей позволяет утверждать, что жанр не застаивается, – мы ценим смелость создателей. И все-таки положа руку на сердце: разве такую Still Life 2 мы ждали все эти годы? ■

О КОМПАНИИ

1984 Основана компания Microids – французский разработчик и издатель компьютерных игр.

2002 Выходит феноменально успешная «Сибирь» авторства гениального Бенуа Сокаля (Benoit Sokal).

2005 Появляется первая часть Still Life.

2009 Выходит долгожданное продолжение приключений Виктории Макферсон – Still Life 2.

Вышла Палома на крыльцо – кто-то бросился в лицо.

Ловушки в доме расставлены буквально на каждом шагу. Внимательнее смотри под ноги!

ИЗ ИГРЫ НАПРОЧЬ ВЫВЕТРИЛСЯ ВЕСЬ НУАРНЫЙ ФЛЕР, А ВМЕСТЕ С НИМ – УНИКАЛЬНОЕ ОЩУЩЕНИЕ ЗАГАДОЧНОСТИ.

ПОЙДЕТ: Pentium 3GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Tom Clancy's Splinter Cell, No One Lives Forever

Автор:
Олег Чеботарев

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

VELVET ASSASSIN

ШЕЛКОВЫЙ ПРИЗРАК

ЖАНР: Action/Stealth
ИЗДАТЕЛЬ: SouthPeak Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: Replay Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.velvetassassin.com

5 февраля 1945 года Виолетта Жабо (Violette Szabo), измученная 23-летняя шпионка и объект тайного поклонения всего антифашистского мира, вышла из расстрельного барака лагеря Равенбрук в сопровождении взвода автоматчиков. С этой прогулки она так никогда и не вернулась.

30 апреля 2009 года Виолетта Саммер (Violette Summer) лежит неглиже на больничной койке в главном меню игры Velvet Assassin. Выглядит она неважно, ее окружают настороженные люди в черных касках, а от каждого пикселя веет страхом и безысходностью. Зовут ее теперь немного по-другому, что, наверное, только к лучшему – все равно отсылки к истории, патриотическое наследие и прочие «чтобы помнили» выпали из игры еще где-то на стадии первого анонса. Маленькой, но суровой Replay Studios явно ближе трехглазые суперагенты Тома Клэнси, чем все исторические женщины, вместе взятые. В этом плане выбор Виолетты Жабо в качестве источника вдохновения понимается однозначно: любому ясно, что женщина-суперагент по умолчанию интереснее мужчины-суперагента. О ее героическом прообразе можно, например, писать на коробке – пусть авторы Splinter Cell завидуют. Здесь надо понимать, что разработка TPS с женщиной в главной роли всегда чревата соблазном сделать Лару Крофт; устоять в такой ситуации могут не многие. Сегодня уже ясно, что очарованная собственной героиней Replay Studios все последние шесть лет лихо скакала под горку, на ходу срубая шашкой один за другим жанровые устои и показатели качества: в финальном варианте Velvet Assassin заднице главной героини уделено в миллион раз больше внимания, чем всему остальному, включая лицо.

СЛИШКОМ КРАСИВАЯ, ЧТОБЫ БЫТЬ СМЕШНОЙ

Игра встречает нас осенним листопадом, чугунной музыкой из какого-то Дэвида Линча и новостью, что снаряжение героини застряло вместе с парашютом на березе, а потому убивать врагов и взрывать топливный бункер придется исключительно посредством ножичка. Виолетте явно самой немного неудобно сообщать игроку такую глупость (к слову, героиня комментирует все происходящее с больничной койки – до определенного момента события разворачиваются в ее воспоминаниях), поэтому она, чтобы реабилитироваться, в первую же минуту бодро перерезает горло пьяному фашисту, а потом и двум другим, трезвым. «Фаталити» сопровождается кровавой радугой и злобным немецким матом – жертвы заливают экран кровью, но не сдаются. Героиня газелью выпрыгивает из кустов, темных углов и специальных шпионских лазов, грациозно усмиряя вооруженных дуболомов одного за другим – солдафоны послушно идут на свист и получают ножичком по горлу. Все необходимое для диверсии заботливо разложено по комнаткам в худших традициях Splinter Cell, что, впрочем, не мешает изредка сбиваться с экскурсионного маршрута и теряться в трех соснах: немцы – существа дикие и живут, как известно, строго во тьме. Всем бояться.

Иногда Velvet Assassin пытается быть серьезной: рассказывает байки из склепа, пугает динамическими тенями и странными звуками за углом, показывает Нотр-Дам в лучах заката (дико красивое зрелище) и вообще ведет себя так, как будто ее разработкой занималась как минимум Ubisoft. Здесь замечательные пейзажи и отнюдь не безнадежная анимация (широкой интернет-общественности особенно понравился трюк с выдергиванием чеки из гранаты, болтающейся на поясе врага). Иногда игра старается быть стелс-шутером от третьего лица с исторической подо-

О КОМПАНИИ

2002
Немцы Марк Меринг и Саша Юнгникель основали компанию Replay Studios.

2003
Replay Studios анонсировала стелс-шутер Sabotage 1943, впоследствии переименованный в Velvet Assassin.

2006
Replay Studios на пару с Moon Byte Studios выпустила игру Crashday – симулятор разваливающихся на трассе гоночных автомобилей.

Виолетта в игре. Мешок с казенной бомбой висит достаточно высоко, чтобы оправдать последующие блуждания по подвалам в поисках замены.

Враги умирают в страшных корчах и под всполохи спецэффектов.

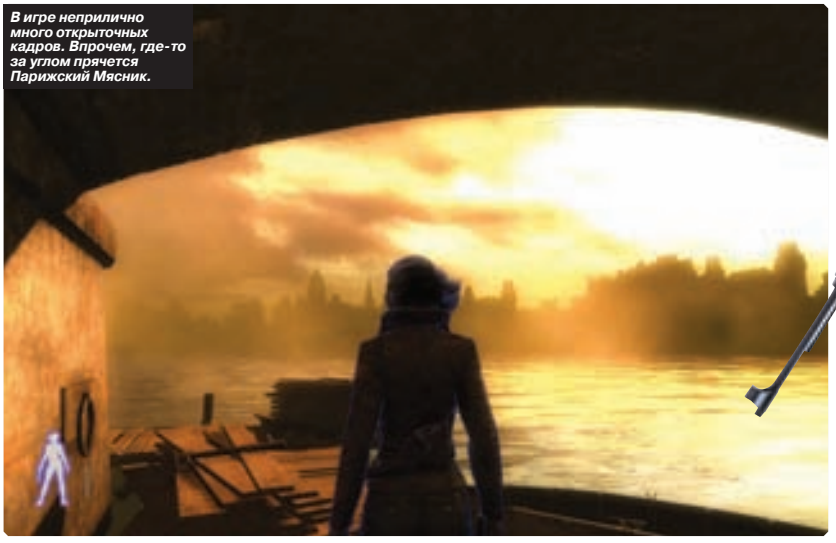
плекой – игрой, местами изящно нарисованной и неплохо поставленной. Но почти всегда в Velvet Assassin что-то идет не так.

СЛИШКОМ СМЕШНАЯ, ЧТОБЫ КАЗАТЬСЯ КРАСИВОЙ

Каждую первую секунду Velvet Assassin превращается в сущее непотребство. Драма оборачивается фарсом на грани No One Lives Forever: фашисты дурными голосами обсуждают между собой ближайшие планы (игроку приходится совмещать неприятное с полезным – в «диалогах» зарыты ключи к прохождению). Тут и там попадаются фривольные письма и записочки, а героиня то и дело меняет костюмы, выбирая, в каком из них ее задница смотрится лучше – в джинсах или, может быть, в комбинезончике из латекса?

Дальше – больше: Виолетта на наших глазах вкалывает себе морфий и превращается в смертоносный призрак в ночнушке, разгуливающий по уровням в облаке кровавых ошметков и убивающий врагов ножом в живот; среднестатистический телезритель от такого зрелища надолго впадает в транс – разобраться, что происходит, не так-то просто, да и пытаться в общем-то незачем. Такого дикого сюрреализма не позволял себе даже знатный шизоид Макс Пейн.

Рано или поздно становится ясно, что все без исключения уровни спроектированы в стиле кубизма, предметы снаряжения (пистолетик, противогазик, винтовочка, ружьишко, пулеметик и пр.) полезны строго в отведенных для них местах (хорошо, если не в одном-единственном месте), а искусственный интеллект ведет себя так, словно у него глаза на затылке, причем косые. Шутер превращается в головоломку в худшем значении этого слова: угадывание маршрутов монорельсовых часовых отнюдь не самое увлекательное в мире занятие, но антураж... Сумасшедший, наплевательский и забредший сюда явно по недосмотру антураж остается. Velvet Assassin прикидывается то Splinter Cell, то F.E.A.R., то Silent Hill (!), то Resident Evil (!!), а под конец и вовсе превращается в непонятно что. Эта маленькая частичка добродушного сумасшествия, ошибка, которой не должно было быть, – единственный в Velvet Assassin элемент, не дающий игре окончательно и бесповоротно превратиться в околоэротического «Пакмана» с фашистами.



В игре неприлично много открыточных кадров. Впрочем, где-то за углом прячется Парижский Мясник.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

В те редкие моменты, когда Velvet Assassin не пытается изо всех сил выглядеть серьезной, все встает на свои места и натужная драма оборачивается изящной пародией. Впрочем, ненадолго.

Игра сознательно склеена из рогов и копыт миллиона других игр; все ее оригинальные находки теряются в потоке заимствований. Стелс-шутера не получилось.

ЗАБАВНЫЙ КЛОН «ПАКМАНА» В АНТУРАЖЕ ВТОРОЙ МИРОВОЙ.

6.5

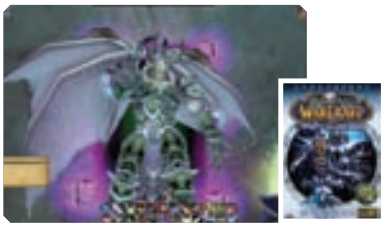
В VELVET ASSASSIN ЗАДНИЦЕ ГЛАВНОЙ ГЕРОИНИ УДЕЛЕНО В МИЛЛИОН РАЗ БОЛЬШЕ ВНИМАНИЯ, ЧЕМ ВСЕМУ ОСТАЛЬНОМУ. ВКЛЮЧАЯ ЛИЦО.

ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

ПОКУПАЙ ТОЛЬКО КАЧЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ! РУБРИКА «ГИД ПОКУПАТЕЛЯ» ПОМОЖЕТ ОПРЕДЕЛИТЬСЯ, НА ЧТО ПОТРАТИТЬ ДРАГОЦЕННЫЕ РУБЛИКИ. ЗДЕСЬ СОБРАНА ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ ПРОЕКТАХ, ВЫШЕДШИХ ЗА ПОСЛЕДНИЙ ГОД. ДЛЯ УДОБСТВА ОНИ РАЗБИТЫ ПО ЖАНРАМ, И В КАЖДОМ ВЫДЕЛЕН АБСОЛЮТНЫЙ ЛИДЕР. КОГДА ТА ИЛИ ИНАЯ ИГРА «СОСТАРИТСЯ», ТО БИШЬ ОТПРАЗДНУЕТ СВОЙ ПЕРВЫЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ, ИЛИ СДАСТ ПОЗИЦИЮ БОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННОЙ ЗАБАВЕ, ЕЕ МЕСТО ЗАЙМЕТ НОВИНКА.

MASSIVE MULTIPLAYER

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING



- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Софт Клаб
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** wow-europe.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01 (61)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Золотой кулер

Wrath of the Lich King – второе дополнение к культовой многопользовательской ролевой игре World of Warcraft. А ты же знаешь, Blizzard не делает плохих игр. Присоединяйся к 11 миллионам играющих и покажи Королю личу кузькину мать!

ЧТО ЕЩЕ?
THE CHRONICLES OF SPELLBORN
WARHAMMER ONLINE: ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ

SHOOTER

ХРОНИКИ РИДДИКА: ASSAULT ON DARK ATHENA

- **РАЗРАБОТЧИК:** Starbreeze Studios, Tigon Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.riddickgame.com

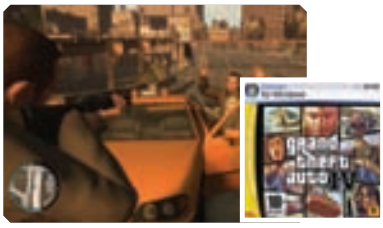
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06 (66)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5, Золотой кулер

Escape from Butcher Bay постоянно подсовывала игроку что-то новое, потому и проходилась на одном дыхании. Assault on Dark Athena развивает идеи оригинала. Сбежав из тюрьмы, Риддик не стал ближе к свободе – в глубоком космосе его корабль оказался захвачен звездолетом «Темная Афина»...

ЧТО ЕЩЕ?
LEFT 4 DEAD
F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

ACTION

GRAND THEFT AUTO 4



- **РАЗРАБОТЧИК:** Rockstar North
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Два DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.gta4.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 02 (62)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Золотой кулер

Это та самая ИГРА, которой ты грезил последние три, а может даже три с половиной года, почти 15 гигабайт концентрированного безрассудства и беспредела. Это самая правильная, то бишь компьютерная, версия GTA4 – более красивая, но менее расторопная, нежели ее приставочные сестренки.

ЧТО ЕЩЕ?
MIRROR'S EDGE
DEAD SPACE

RACING

BURNOUT PARADISE

- **РАЗРАБОТЧИК:** Criterion Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.burnout.ea.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03 (63)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Игра номера

Секрет успеха, как ни странно, в авариях – самых потрясающих, зрелищных и реалистичных в истории видеоигр. Burnout превращает в реальность мечту любого нормального мужчины: расфигачить дорогой суперкар в клочья, в мясо, в осколки стекла и деформированного металла.

ЧТО ЕЩЕ?
STCC: THE GAME
PURE

ROLE-PLAYING GAME

FALLOUT 3

- **РАЗРАБОТЧИК:** Bethesda Softworks
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** fallout.bethsoft.com

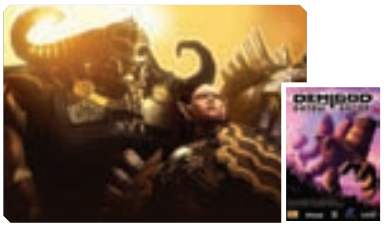
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 11 (59)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Игра месяца

Одна из лучших ролевых игр последнего времени, превосходное пополнение в древнем сериале постапокалиптических RPG. Этой игрой Bethesda Softworks доказывает, что способна делать первоклассные игры и вне цикла The Elder Scrolls. Все на борьбу с супермутантами!

ЧТО ЕЩЕ?
KING'S BOUNTY: ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ
ВЕДЬМАК. ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ

REAL-TIME STRATEGY

DEMIGOD: БИТВЫ БОГОВ



- **РАЗРАБОТЧИК:** 1С/Snowball Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Gas Powered Games
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.demigodthegame.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06 (66)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0, Золотой кулер

Gas Powered Games выполнила свое обещание сделать онлайновый хит. Идея смешать ролевые элементы Diablo, стратегию Warcraft и динамику Quake (родился, побежал в бой, умер, переродился, снова побежал) оказалась на редкость жизнеспособной.

ЧТО ЕЩЕ?
COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

STRATEGY/ WARGAME

EMPIRE: TOTAL WAR

- **РАЗРАБОТЧИК:** The Creative Assembly
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Софт Клаб
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Два DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.totalwar.com/empire

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 04 (64)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5, Игра номера

The Creative Assembly собрала из огромного количества составных частей очень сложнейший, прекраснейший, исправно работающий механизм. Каждая деталь точно выточена, тщательно отполирована и идеально подогнана под другую. Уникальная стратегия.

ЧТО ЕЩЕ?
XIII ВЕК: РУСИЧ
IMPERIUM ROMANUM

SIMULATION

ВОЙНА В НЕБЕ – 1917

- **РАЗРАБОТЧИК:** Neoqb
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.riseofflight.com

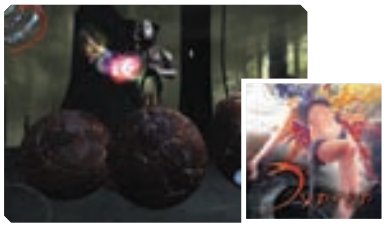
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06 (66)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

«Война в небе – 1917» – это абсолютно иная реальность. На допотопном самолете приходится идти едва ли не в рукопашную просто потому, что из бортового вооружения здесь только два пулемета, которые надо перезаряжать вручную, а вместо системы наведения – круглый прицел с мушкой посередине.

ЧТО ЕЩЕ?
КА-50: ЧЕРНАЯ АКУЛА
МОРСКОЙ ОХОТНИК

ADVENTURE

ТУРГОР



- **РАЗРАБОТЧИК:** Ice-Pick Lodge
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.tension-game.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06 (54)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

Авторы неоднозначной «Мор. Утопия» продолжают эксперименты с жанрами и сознанием игрока. Не столько игра в привычном смысле, сколько психоделический трип в поисках самопознания, где любой твой поступок имеет последствия и почти никогда – приятные.

ЧТО ЕЩЕ?
ЭДНА И ХАРВИ. ВЗРЫВ МОЗГА
СУБЛЮСТРУМ

НЕФОРМАТ

BRAID

- **РАЗРАБОТЧИК:** Number None
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Number None
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Цифровая дистрибуция
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.braid-game.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06 (66)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 10, Золотой кулер

Задачки в Braid непросты и требуют понимания законов текущей вселенной. Этим игра очень напоминает Portal: постоянно приходится учиться думать по-новому. Акварельный мир замирает, симфоническая мелодия играет вспять, на заднем плане желтые листья падают снизу вверх...

ЧТО ЕЩЕ?
SPORE
ZENO CLASH

БЫТЬ ИЛИ НЕ БЫТЬ

Зомби в L4D одни из самых быстрых зомби в современной истории развлечений. Для режима «Выживание» ключевой, между прочим, момент.

Предвкушение и обреченность.

Все же корни Left 4 Dead тянутся с большого экрана, это видно сразу.

LEFT 4 DEAD: SURVIVAL PACK DLC

УМРИ ДОСТОЙНО

- **ЖАНР:** FPS
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Valve
- **РАЗРАБОТЧИК:** Valve
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–8
- **ИНТЕРНЕТ:** www.l4d.com

Left 4 Dead – не то сверхкинематографичная игра, не то чрезвычайно интерактивный фильм – вошла в число лучших боевиков года по версии нашего журнала далеко не случайно. Valve в очередной раз удалось практически на пустом месте создать практически новый жанр: если в случае с Half-Life эти парни изобрели современный шутер от первого лица, то выпуск Left 4 Dead стал блистательным рождением командного «ужастика на выживание». Четыре главных героя, толпы зомби и невидимый режиссер за кадром, всякий раз заново расставляющий ловушки и ключевые точки, – рецепт, собственно, очень простой.

ВНАЧАЛЕ БЫЛА ИДЕЯ

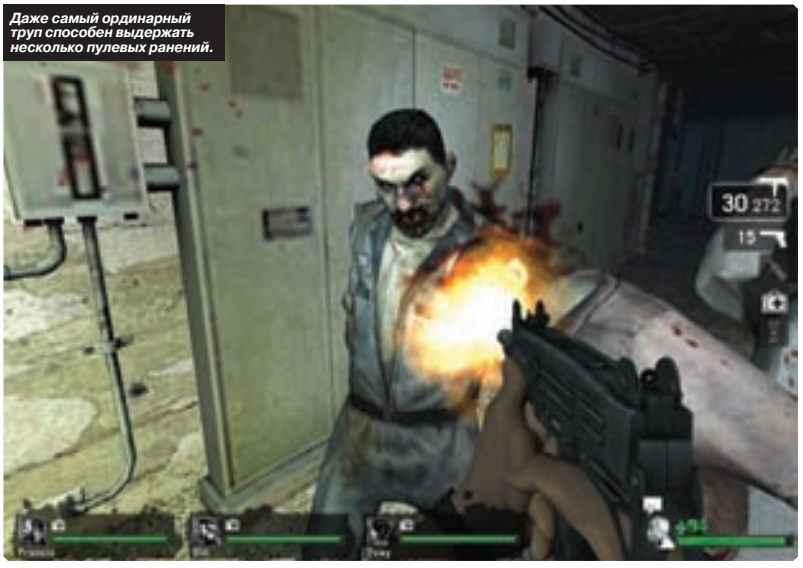
Left 4 Dead очень удачно имитирует древние жанровые клише: каждым персонажем управляет случайный человек; таким образом создается эффект «кучки незнакомцев, волею случая вынужденных держаться вместе». Поход за жизнью в захваченном ходячими трупами городе сам собой превращается в классический триллер: кто-то кричит «Не разбегаемся!», кто-то в ужасе мчится к выходу, кто-то прячется в чулане, у кого-то, кажется, отгрызают руку. Вокруг темнота, тягучие вопли мертвецов (хорошо-хорошо, инфицированных) и отчетливый запах паники. Красота.

Дополнение Survival Pack, которое выйдет в свет буквально на днях (и когда ты станешь читать эти строки, уже совершенно точно будет доступно для бесплатного скачивания для Xbox 360 и PC-версий игры), добавляет ко всему этому великолепию еще несколько примечательных вещей. Во-первых (и в-главных), это новый режим игры – «Выживание»; во-вторых, две новые сюжетные кампании (Death Toll и Dead Air) для режима «Сражение»; в-третьих, семь новых достижений, вместе с которыми общее число «ачивок» достигло 58. Все семь, кстати, касаются именно нового режима и даются в основном за заработанные во время «Выживания» медали разнообразного достоинства. Некоторые игроки жалуются, что после установки Survival Pack куда-то пропали достижения и медали, заработанные ранее, на что создатели игры с усмешкой отвечают, что такая ситуация возможна лишь в том случае, если достижение/медаль были заработаны нечестным путем.

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

«Выживание» – это бессмертная идея Crimsonland, доведенная золотыми руками Valve до совершенства. Задача несчастной четверки – продержаться против бесконечно напирающей толпы зомби возможно большее количество секунд. Конкретных целей и задач здесь нет: локация представляет собой замкнутое пространство, внутри которого и предстоит лавировать игрокам. Врагов натурально десятки, в какой-то момент инфицированных даже перестаешь

Редкий пример хорошей командной игры: каждый прикрывает каждого.


Даже самый ординарный труп способен выдержать несколько пулевых ранений.

замечать, потому что в отличие от обычных режимов тут игра считает абсолютно нормальным запустить в отбивающихся полудюжиной так называемых боссов. Автор этих строк лично присутствовал во время эпической битвы с двумя курильщиками, двумя охотниками, одним «танком» и ведьмой одновременно… Сквозь полчища стандартных мертвяков приходилось продираться, как через какой-то безумный живой лес. Авторы дополнения утверждают, что очень удивятся, если кому-нибудь из игроков удастся выжить в такой мясорубке дольше 12 минут. Ключ к успеху в подобной ситуации – слаженные командные действия, что чаще всего означает помощь попавшим в беду товарищам. Если в стандартной игре это было скорее полезной опцией, и потеря одного или даже двух членов команды не всегда означала крах всей миссии, тот тут даже кратковременно выпавший из схватки участник квартета гарантированно тащит за собой остальных. Весьма дисциплинирует!

ВСЕ ЕЩЕ БУДЕТ

К сожалению, в режиме «Выживание» на текущий момент доступен лишь один новый, не входящий в состав оригинальной игры уровень. Зато какой! «Маяк» – настоящий шедевр гейм-дизайна, классический для кинематографа синтез закрытого помещения и жуткой бесконечности вокруг: внутри Маяка, где, казалось бы, должно быть безопаснее всего, находиться еще страшнее, чем снаружи. Несмотря на обилие оружия и взрывчатки, никакого ощущения защищенности нет и в помине: скорее, это соблазн для самых слабых потерять контакт с остальными членами группы и разбежаться по углам локации. И все же один уровень – это всего лишь один уровень. Рано или поздно наскучит и он, и тогда, смеем надеяться, Valve-кудесники порадуют сообщество очередным обновлением (их, к слову, с момента релиза игры вышло уже 12 штук) – по части дополнительных уровней им вообще сегодня мало равных. Left 4 Dead, кажется, набрала такую скорость, что остановить ее будет крайне тяжело – дальше будет еще быстрее, еще яростнее, еще веселее. По крайней мере, нам хочется верить, что Survival Pack – это только начало. ■

Готика и макабр: назад пути нет.

НОВОСТИ

МЕЖДУ ТРЕТЬЕЙ И ВТОРОЙ

С момента релиза дополнения для Fable 2 под названием Knothole Island прошло всего несколько месяцев, а разработчики уже выпустили на просторы интернет-сервиса Xbox LiVE вторую добавку. Свежая подборка контента получила название See the Future и, по словам главы Lionhead Питера Молине (Peter Molyneux), является прямым мостиком к возможной (и очень вероятной) третьей части сказочной саги.

Один из квестов See the Future рассказывает историю заколдованной деревушки, превращенной волей темного мага в гигантский снежный ком. Другие задания помимо бескомпромиссной резни с участием невиданных противников предлагают, например, возглавить операцию по спасению проклятого рыцаря или сразиться с гладиаторами в Колизее. Среди десятков килограммов нового шмотья и микстур особенно выделяется эликсир, позволяющий превратить штатную дворняжку игрока в породистого далматинца, юркую ищейку или сибирскую хаски.

Цена за дополнение в целом и бесценную информацию о будущем Альбиона в частности вполне божеская – 560 MS Points или около 10 долларов США. ■

КОНСОЛЬНЫЙ «ВЕДЬМАК» ЗАМОРОЖЕН

Грустные новости пришли из соседней Польши. Фирма CD Projekt по ряду причин полностью прекратила работу над версией The Witcher для Xbox 360 и PlayStation 3.

Игра с подзаголовком Rise of the White Wolf должна была стать серьезно улучшенной калькой с оригинального «Ведьмака» и выйти к осени 2009 года, после чего, возможно, перебраться на PC. Разработчики утверждают, что CD Projekt не выполняла свои обязательства по оплате. Издательская компания незначительные задержки признает, но основной причиной называет нерасторопность Widescreen, из-за которой приключения Герольда могли сильно задержаться в пути. Истина, как говаривал один известный агент ФБР, где-то рядом. ■

SONY ПОЙМАЛА «ОХОТНИКОВ»

Интерактивные «Охотники за привидениями» не выйдут в июне. Точнее, выйдут, но лишь в версиях для приставок PlayStation 3 и PlayStation 2. Могучей Sony удалось «уговорить» (утюг, нож, паяльник?) Atari попридержать версии для остальных консолей и PC. На самом деле организовывать пытки японцам не пришлось, ведь исключительные права на Ghostbusters принадлежат кинокомпании Columbia Pictures, которой безраздельно владеет сама Sony.

Разработчики, тем не менее, просят фанатов не расстраиваться и обещают выпустить «Охотников» на компьютерах и Xbox 360 не позже осени. Возможно, даже в улучшенном виде. ■

ДРУЖЕЛЮБНАЯ DRAGON AGE

Создатели перспективного ролевого боевика Dragon Age: Origins спешат успокоить всех, кто покрывается красными пятнами при словах «порт с консолей». Оказывается, BioWare создает уникальные системы управления для каждой версии Dragon Age, будь то PlayStation 3, Xbox 360 или, конечно же, нежно любимая нами PC.

«Неважно, лежат ли пальцы на клавиатуре или геймпаде, так или иначе игрок не почувствует никакого дискомфорта», – уверяет один из боссов BioWare Рэй Музыка (Ray Muzyka). Осталось дождаться конца года, чтобы самостоятельно проверить Рэя на честность. ■

Автор:
Сергей Думаков

В игре существенно улучшена анимация артистов – некоторые узнаваемы с первого взгляда.

Даже на условно легких уровнях сложности поспевать за нотами удается не всегда.

Девушки с гитарами? Всецело одобряем!

GUITAR HERO METALLICA

ОСТАЛЬНОЕ НЕВАЖНО

- **ЖАНР:** Rhythm/Music
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **РАЗРАБОТЧИК:** Neversoft
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–8
- **ИНТЕРНЕТ:** hub.guitarhero.com

Будем честны: почти наверняка современному подростку название Metallica скажет не больше, чем название ансамбля «Синяя птица» сказало бы нам (людям, знающим каждый аккорд Nothing Else Matters) в те же 12–15. Потому вдвойне сложно объяснять удивленным школьникам у прилавка, почему именно за эту игру нужно отдать 60 долларов, а по-хорошему в несколько раз больше, потому что Guitar Hero не совсем та игра, которой следует управлять с клавиатуры.

FROM THE PAST

К счастью, Guitar Hero Metallica и не пытается выглядеть легендарной котлетой из поговорки: напротив, свежий выпуск лучшего в мире музыкального симулятора нацелен на вполне конкретных людей. И это даже не фанаты Metallica – скорее росшее под эти мелодии поколение. Три десятка треков, собранных под одной обложкой, – это история эпохи, монумент пиратским радиостанциям и школьным выпускным с непременными «металлическими» медляками в темноте актового зала. Можно не знать, что за The Unforgiven стоит именно Metallica... Но жить в 90-х и не иметь связанных с этой песней острых воспоминаний было невозможно.

Теперь все это можно сыграть самому. Прелесть Guitar Hero всегда была сродни эстетской разновидности получения удовольствия от пения под караоке: важна не правильность, а элемент участия. И пусть весь процесс сводится к ритмичному нажатию разноцветных клавиш! Неважно. Ведь это именно ты сейчас выводишь главную партию Muster of Puppets, и беспристрастный компьютерный счетчик накручивает какое-то безумное количество очков, потому что не знает, глупый, что эта музыка вот уже сколько лет струится по твоим венам.

Раскладка индикаторов трека несущественно изменилась, зато экран стал аккуратнее и чище.

ВАМ, ПОКЛОННИКИ!

Впрочем, не забыты и самые упертые М.-фанаты: в игру включены песни из всех студийных альбомов группы, включая прошлогодний Death Magnetic. Также в GHM можно импортировать все ранее выпущенные под маркой Guitar Hero metallica-треки (например, выпущенные в составе различных скачиваемых бонус-паков) – правда, в этом случае придется воспользоваться лицензионным диском Guitar Hero: World Tour. Решение весьма спорное и неоднозначное – признаться, здравого смысла во всех этих манипуляциях члены нашей редакции не нашли, как ни старались. Думается, к моменту PC-релиза, если таковой случится, разработчики смогут избавиться от этой досадной несуразности.

Главных героев GHM поддерживает около 20 приглашенных звезд. Тематика и тональность соблюдены: среди прочих струны гитар рвут Motorhead, Judas Priest, Slayer и Mastodon. Молодая поросль (условно, конечно, гово-

ТРИ ДЕСЯТКА ТРЕКОВ, СОБРАННЫХ ПОД ОДНОЙ ОБЛОЖКОЙ, – ЭТО ИСТОРИЯ ЭПОХИ.

Если не брать во внимание растопыренную корягу ладони вокалиста, почти готовый постер на стену.

ря) представлена Foo Fighters и System of a Down; есть и совсем крышеносящие вещи – как, например, живая версия Turn The Page в исполнении Bob Seger and the Silver Bullet Band. Чего стоило юристам Neversoft добиться от владельцев авторских прав разрешения на включения этого или, скажем, трека Queen «Stone Cold Crazy» в общий список, остается только гадать. И отдельное, конечно, спасибо за песню «Война в моей голове» коллектива «Суицидальные наклонности».

БОЛЬШОЕ БАРРЕ

Для новичков Guitar Hero Metallica может показаться чрезмерно сложной и перенасыщенной разнообразными партиями – в этом случае можно посоветовать оставить ползунок уровня мастерства в покое и научиться сносно исполнять базовые вещи хотя бы на самом простом уровне сложности. Песни Metallica и прочих монстров сет-листа сами по себе невероятно изощренны, не говоря уже об умении встроенного музыкального генератора превращать даже «Чижика-пыжика» в невыносимую фаланговую пытку. Еще более требователен к исполнителю сетевой режим игры (в котором, кстати, можно впервые в истории серии сразиться «банда на банду», по четыре человека с каждой стороны). Учитывая тот факт, что многие песни довольно длинные, далеко за пять минут, до финиша дойдет не каждая домашняя рок-группа.

БЫТЬ!

Наверное, мы слишком часто стали повторять эти слова, но и вправду очень хочется, чтобы Guitar Hero Metallica добралась до наших мониторов. В конце концов, получилось же у Guitar Hero Aerosmith, а ее историческая ценность при всем уважении к размаху губ Стива Тайлера до глыбы GHM не дотягивает. Так что это всего лишь вопрос времени... А уж проходить мимо черно-белой 60-долларовой коробки или нет – личное дело каждого. Но на всякий случай: только попробуй, дорогой читатель, пройти мимо. Мы ведь все равно знаем, где ты живешь. ■

▲ Когда счет очкам идет на миллионы, играется особенно вдохновенно.

♥ Играть в три гитары очень весело и необычно. Барабанщик, кстати, тоже может присоединиться.

Автор:
Максим Михеенко

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ U-WARS (BIART STUDIO)

ЗАПЛЫВ ПЕРВЫЙ. ВВОДНЫЙ

СОЗДАНИЕ КРУПНОГО МИРОВОГО ПРОЕКТА – ЭТО СЕРЬЕЗНАЯ РАБОТА, В КОТОРОЙ ПОДРОБНО РАСПИСАН КАЖДЫЙ РАБОЧИЙ ДЕНЬ.

Коллектив Biart Studio рад тебя приветствовать! Начиная с этого номера, разработка российского экшена U-WARS (мы писали о нем подробно в мартовском номере) станет тебе чуть ближе и понятнее – сотрудники студии будут ежемесячно рассказывать обо всем самом интересном и полезном в дневниках разработчиков, написанных специально для нашего журнала. Тебе интересна судьба этой игры и ты всегда хотел узнать, как именно создаются экшены от первого лица? Приятного чтения!

Для тех, кто по тем или иными причинам пропустил наш мартовский номер, напомним, что U-WARS – многообещающий надводный и (что интереснее!) подводный шутер, разрабатываемый в Москве по лучшим западным стандартам. Выход игры намечен на 2010 год на PC и Xbox 360. Слово Константину Попову, руководителю Biart Studio: «Создание крупного мирового проекта – это серьезная работа, в которой подробно расписан каждый рабочий день. В ней не может быть «интересных» багов, потому что любой баг – это потенциальная проблема, которую надо решить. В этих материалах мы не будем рассказывать тебе сладкие сказки о юной романтике игровых разработчиков, здесь ты найдешь в первую очередь жизненный и очень честный отчет о том, как создается наша игра».

U-WARS НА GDC – ПРОГУЛКА ПО ГЛАВНОЙ УЛИЦЕ МИРОВОГО ГЕЙМДЕВА

В конце марта в Сан-Франциско прошла GDC 2009 – Game Developers Conference, самая известная конференция разработчиков игр в мире. Масштабы непосвященному человеку представить достаточно сложно – это три громадных выставочных холла, наполненных стендами ведущих разработчиков игр, бесконечные конференц-залы, в которых проводят мастер-классы лидеры в области арта, программирования, игрового дизайна и менеджмента. Это нескончаемые ряды переговорных комнат, в которых начинается сотрудничество разработчика и издателя! Мы в Biart не могли обойти такое мероприятие стороной. С удовольствием посетили стенды мэтров игровой индустрии, послушали мастер-классы и выступления специалистов. Однако главной целью поездки было представление U-WARS зарубежным издателям и поиск новых партнеров. График переговоров был, мягко сказать, насыщенным – около 30 встреч за три дня! О конечных результатах выставки пока говорить рано, но уже сегодня мы имеем множество позитивных отзывов от издателей и заинтересованность в нашем проекте, ведутся активные переговоры.

Так что до определенного времени имена, пароли и явки находятся под грифом «Секретно». Но мы обещаем, что читатели «PC ИГР» первыми узнают о том, кто станет

ПРИМИ УЧАСТИЕ В СОЗДАНИИ ИГРЫ

Конкурс идей для U-WARS, организованный Biart Studio совместно с редакцией «РС ИГР», продолжается. Мы получили значительное количество заслуживающих внимания идей, за что огромное спасибо всем вам, друзья. Но сказано еще далеко не все – многие геймеры по доброй традиции отсиделись в засаде, а зря! Мы уверены, что ветеранам Duke Nukem 3D и Gears of War есть что сказать и что показать, внеся тем самым свой вклад в создание отечественной игры.

Волевым решением мы продлеваем срок действия конкурса до 1 октября 2009 года включительно и приглашаем всех, кому небезразличны российские игры, принять в нем участие. Чтобы принять участие в конкурсе, нужно ознакомиться с идеей игры, с сюжетом и игровым процессом, подумать и представить себя в роли гейм-дизайнера и сценариста. Что, на твой взгляд, можно добавить нового или, наоборот, от чего стоит отказаться?! Все твои идеи, пожелания, критику, которая могла бы помочь U-WARS стать еще лучше, отправляй по адресу BeyondDark@mail.ru с пометкой «U-WARS КОНКУРС». Официальный сайт игры: www.uwar-game.ru – там ты найдешь всю нужную тебе информацию.

Также мы создаем отдельную номинацию – «Арт-референс». С нетерпением ждем твои фотографии, рисунки, скетчи персонажей, локаций, всевозможных морских устройств или кораблей, которые, на твой взгляд, ждут своего часа для реализации в этой игре!

Лучшие идеи мы будем публиковать здесь, на наших страницах, а осенью подведем итоги и вручим призы достойным. Имена лучших войдут в титры игры, а сами победители получат по коробке с игрой с автографами разработчиков сразу после ее выхода, а также приглашение на экскурсию в студию. Дерзай!

КОМАНДЕ ПРИШЛОСЬ ПОСТАРАТЬСЯ: В ТЕЧЕНИЕ ДВУХ НЕДЕЛЬ В РЕЖИМЕ ЖУТКОГО КРАНЧА МЫ ДОДЕЛЫВАЛИ ГЕЙМПЛЕЙ И КАРТИНКУ.

мировым издателем U-WARS. А пока поделимся с вами некоторыми подробностями подготовки к GDC.

ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ДИЗАЙН К ПОКАЗУ НА ВЫСТАВКЕ GDC

Ведущий гейм-дизайнер U-WARS Славик Кокорев сообщает вести с полей.

«Чтобы подготовить игру к выставке, команде пришлось постараться: в течение двух недель в режиме жуткого кранча мы доделывали и полировали геймплей и картинку. В целом с задачей справились успешно (говорю это не без гордости), хотя, конечно, некоторых багов избежать не удалось. Но это обычное дело во время разработки проекта.

Меня как дизайнера порадовало то, что мы успели прикрутить почти весь запланированный функционал. Это позволило показать возможности геймплея игры и его разнообразие, по крайней мере в рамках прототипа.

Во время подготовки выставочного билда возникли две дизайнерские задачи: настройка баланса «боевок» таким образом, чтобы уже сейчас можно было увидеть потенциал геймплея, и скриптование такого поведения NPC, в рамках которого они вели бы себя адекват-

но, были похожи на живых людей, а не на бездушных стреляющих роботов.

К этому времени у нас было всего два типа оружия и семь типов юнитов (три наземных и четыре подводных), некоторые из них отличались только моделями поведения. Также ко времени настройки геймплея было готово несколько уровней для подводных и надводных сражений.

Сделать реалистичный, «живой» искусственный интеллект (AI), тем более за короткий срок – это, безусловно, нетривиальная задача.

С надводной боевой системой было все приблизительно понятно: нужно сделать «вязкий» геймплей, где игрок прорывается сквозь заслоны и засады, устраиваемые на его пути оппонентами. Если игрок не уничтожает врагов, то продвинуться дальше он не сможет, так как его банально свалит пуля противника. Активное использование укрытий и отсутствие «берсерка» стали единственной возможной тактикой для прохождения наземных уровней. Затруднения вызвало только скриптование поведения оппонентов: нам нужно было заставить их тоже использовать укрытия, перемещаться между ними и прятаться за ними, чтобы внести динамичность и реализм в картинку, которую видит игрок. Впоследствии мы планируем добавить некоторые интересные возможности, чтобы заставить игрока еще более динамично и умно использовать укрытия, чтобы внести вариативность в бои. У нас уже есть идеи, как это сделать, осталось реализовать функциональную часть.

Что касается подводной части, то здесь все оказалось сложнее. Подводная среда позволяет игроку свободно передвигаться по всем трем осям трехмерного пространства. Поэтому крайне сложно ограничить его передвижение простой установкой противников на пути: герой может перемахнуть через них либо проскользнуть под ними. Пришлось вносить серьезные коррективы в поведение противников и делать ребаланс геймплея.

Помимо этого у нас было заготовлено несколько оригинальных фишек, которые мы планировали сделать гвоздем программы подводных уровней. Это, например, использование гарпунного ружья с возможностью притягивать врага и добивать его ножом в мини-игре. Также это подводные автоматические дроны, вооруженные пушками и пулеметами, которых можно пе-

репрограммировать и заставить воевать на твоей стороне. Есть и возможность гиперускорения, которое позволяет игроку при помощи мощного импульса мгновенно преодолевать средние расстояния. И наконец, босс в конце подводного эпизода. Я рад, что все это нам удалось продемонстрировать в прототипе на выставке, потому что некоторые из элементов без натяжки можно назвать ключевыми для подводного игрового процесса.

В общем и целом за последний месяц мы сильно продвинулись в проработке того, что принято называть геймплеем. Несомненно, предстоит еще много работы, но уже на прошедшей выставке нам удалось впечатлить даже опытных, многое повидавших западных продюсеров из крупнейших компаний-издателей, а главное, заинтересовать геймеров из разных стран – что может быть приятнее для амбициозного разработчика?»

Сейчас команда продолжает активно работать – на пятки наступает КРИ 2009 в Москве, о результатах которой мы расскажем тебе уже в следующем выпуске.

О МАЛЕНЬКИХ СЕКРЕТАХ СОЗДАНИЯ АТМОСФЕРЫ В ИГРЕ

Комментарий арт директора игры Леонида «Leo Snow» Енина.

«Одна из главных вещей в игре – это атмосфера. Одна из главных вещей в атмосфере – графика. Именно графика, как мне кажется, составляет половину вашего визуального восприятия, половину вашего впечатления об игре и половину тех впечатлений, которые вы можете получить от нее. Интересно? Я тоже думаю, что нет, это просто слова, гораздо важнее то, как это работает.

Те, кто думает, что топовые современные игры – это прежде все миллионы полигонов, сильно ошибаются. Те, кто думает, что это миллионы долларов и команда профессионалов, гораздо ближе к истине. Люди, которые знают, что делают, – это все. Возможно, ты не замечал, но Xbox 360 и PS3 на самом деле гораздо слабее нынешних современных PC. Зная это, можно заметить, на что делают упор в каждой конкретной игре под консоли. Ведь нельзя сделать так, чтобы все было детально проработано и вылизано. Скажешь а, например, GTA4? Чепуха. GTA – это игра окружения. Dead Space? Снова мимо. Персонажи, эффекты и небольшие замкнутые пространства. Вас (нас) всегда где-то обманывают. И нам это нравится, это своеобразная игра, в которой участвуют время, разработчик, издатель и игрок. Это как в психологии – фактор отвлечения внимания. Например, чтобы сделать персонажа интереснее, достаточно привнести в его облик какую-нибудь странность, которая будет ассоциироваться именно с этим персонажем и никаким другим. В то же время остальные персонажи должны иметь ряд факторов, которые их отличают от главного. Того самого, который будет узнаваемым. Это применимо к окружению, уровням, текстурам и всему на свете. Cake is a lie, just sweet lie and you like it. В следующих номерах я расскажу, как всем этим можно управлять».

Сейчас U-WARS активно наполняется звуковыми эффектами – привычным для всех громом оружия и грохотом взрывов. Но и здесь у нашей игры есть свои особенности – вы можете представить, как все это будет звучать под водой? Какая будет палитра звуков, какие спецэффекты? Перефразируя известную пословицу, лучше один раз услышать, чем сто раз прочитать. Услышать совсем скоро можно будет в интернете, в трейлере, который мы сейчас готовим совместно с известной западной студией.

Особого внимания заслуживает музыка U-WARS всемирно известного композитора Джереми Соул (Jeremy Soule). На его счету десятки хитовых проектов как в игровой индустрии, так и в сфере кино. Сейчас Джереми готовит большое интервью о своем участии в U-WARS, где он расскажет о своем видении проекта, пояснит, почему наперекор своему принципу «писать музыку только для уже известных игр» решил сотрудничать с Biart, а также опишет процесс создания музыки! ■

ВЫ В ИГРУШКИ ИГРАЕТЕ

Забавных казусов, связанных с разработкой U-WARS, за два прошедших года было очень много, всего теперь и не упомнишь.

Было это целую вечность назад, а точнее, в 2007 году. Студия Biart в то далекое время еще не могла похвастаться размерами, а секретная берлога разработчиков находилось в районе Ленинского проспекта на территории режимного предприятия (не подумай ничего лишнего!). Над всем режимом там властвовал весьма специфический человек – команда дружно присвоила ему кодовое имя «Крошка Енот».

Впрочем, это было неудивительно – невысокий, лохматый, чуть сгорбленный, он повсюду таскал резиновую дубинку, вешая ее не сбоку на пояс, а чуть сзади. И она била ему по ногам и, прости, по другим частям тела. И весьма смахивала на хвост, точь-в-точь как у енота.

Непонятно отчего, но Крошка Енот невзлюбил молодую команду.

Однажды тихим летним вечером, когда ничто не предвещало беды, коллектив студии в полном составе собрался покинуть режимное предприятие и отправиться по домам. Но не тут-то было! Дверь оказалась запертой! А ключа, естественно, у ребят не было.

Было очевидно: Крошка Енот вышел на тропу войны. Все отправились на поиски охранника, однако спустя пару часов совсем пали духом: ни в здании, ни на проходной не было ни души.

Зато биартовцы нашли бар, полный волшебных горячительных напитков.

Кто-то предложил авантюру – покинуть офис через окно. Все бы ничего, но располагался он на втором этаже, а высота потолков составляла более 3 метров!

В итоге совет постановил – всем прыгать. И, как зайчики, после фразы «Первый пошел, второй пошел», Biart Studio вырвалась на свободу!

На следующий день, сам того не ведая, Крошка Енот выпалил надолго ставшую популярной среди коллектива фразу: «Я знаю, чем вы тут занимаетесь! Вы не работаете, вы в компьютерные игрушки играете!!!»

ПОДВОДНАЯ СРЕДА ПОЗВОЛЯЕТ ИГРОКУ СВОБОДНО ПЕРЕДВИГАТЬСЯ ПО ВСЕМ ТРЕМ ОСЯМ ТРЕХМЕРНОГО ПРОСТРАНСТВА.

ДАЙДЖЕСТ

Автор:
Владимир Карпов

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ: МАЙ 2009 ГОДА

* Цена взята с официального сайта издателя

ЖАНР: Action **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts **ЛОКАЛИЗАТОР:** Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD **ИНТЕРНЕТ:** electronicarts.ru/games/15818.PC

КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ 2

ЦЕНА 999 РУБ.

Новая попытка Electronic Arts создать игру на основе известного литературного и кинопроизведения выглядит более успешной, нежели оригинальная The Godfather. Виртуальный Нью-Йорк теперь выглядит не столь пустынно и непрезентабельно, хотя до бесподобной GTA4 творению «электроников» по-прежнему как кольту до Калашникова.

Игра обзавелась тщательно проработанной стратегической частью: глобальный «Обзор Дона» покажет, в каком состоянии твой бизнес и как идут дела у конкурентов. Чтобы установить в городе влияние своей Семьи, необходимо не просто отбивать чужие точки, но и регулярно отражать вражеские нападки на собственное имущество, покуда последняя автозаправка не станет частью твоей империи. Лезть во все разборки самому при этом вовсе не обязательно. Достаточно отрядить несколько боевиков (каждый обладает своей специализацией: подрывник, лекарь, медвежатник и др.), и они наведут порядок на подконтрольных территориях. Лучших бойцов можно со временем повышать в звании, развивать боевые характеристики. В некотором роде «Крестный отец 2» – это старая добрая «Монополия», разве что кости здесь участники не столько бросают, сколько друг другу перемалывают.

В то же время не приходится сомневаться, что даже самые революционные идеи вряд ли смогли бы вытащить игру из технологической трясины. Даже в лучшие моменты проект выглядит словно пришелец из недавнего прошлого. Начинять свинцом тупых компьютерных оппонентов, гонять по улицам на «Бентли» и любоваться феерическими взрывами также надоедает достаточно быстро – можно лишь позавидовать терпению игроков, решившихся досмотреть это «кино» до конца. Неряшливый внешний вид и однообразие низводят игру в категорию рядовых бойцов индустрии – куда уж ей быть Доном!

Особенности русской версии: Отечественная локализация оставляет ощущение недоделанной работы. Меньше всего претензий к озвучке – она выполнена на достаточно высоком уровне. Авторы постарались, чтобы речь персонажей не только была грамотной и аутентичной, но и совпадала с движением губ; в наше время на такие мелочи принято обращать пристальное внимание. Достойная работа.

Хуже дело обстоит с текстами. Большинство имен и названий даны на языке оригинала – английском. Это касается как городских объектов (склады, бордели, забегаловки и т.д.), так и большинства персонажей. На русский язык переведены только имена ключевых сюжетных героев, интерфейс меню и названия стволов («Автомат Томми» – как это трогательно). Быть может, конечно, роль обычных прохожих вроде Lisa Ellis или Bobby Hoffman в интерактивной гангстерской саге не столь важна, однако небрежное отношение к русскоязычной аудитории нельзя не отметить. Или, вставая на сторону локализаторов, сослаться на сжатые сроки: как-никак международный и российский релизы состоялись с разницей в неделю. Оправдания, впрочем, для слабых: мы ждем патчей, и нечего махать, что, дескать, «и так нормально».

VELVET ASSASSIN

ЖАНР: Stealth Action **РАЗРАБОТЧИК:** KaosKontrol, Inc. **ИЗДАТЕЛЬ:** SouthPeak Interactive **ЛОКАЛИЗАТОР:** Новый Диск **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD **ИНТЕРНЕТ:** www.nd.ru/catalog/products/velvetassassin

ЦЕНА 499 РУБ.*

Фигуристая шпионка (точнее, конечно, разведчица) британских ВС Виолетта Саммер в одиночку истребляет фашистов – и куда как эффективнее американского головореза Блацковича. Патронов за всю сюжетную кампанию Velvet Assassin девушка тратит не больше, чем дуболому-Вилли понадобилось бы для того, чтобы разок пострелять в тире. В ход идут невероятные в своей изощренности приемы: героиня вспарывает глотки зазевавшимся патрульным, травит бедолаг ядовитым газом, заставляет корчиться в муках от электрошока – до смерти пытать мужчин в военной форме для нее, кажется, больше, чем просто работа.

Что ж, виноваты сами. Безмозглые враги игнорируют маячащие у них под носом тени, скрип непонятно кем открываемых дверей и даже выстрелы, однако стоит героине слегка присвистнуть – тут же готовы сорваться и бежать навстречу судьбе-злодейке.

Особенности русской версии: Перевод в целом неплох, но встречаются досадные ляпы. Например, нам почему-то предлагают «Одеть противогаз», хотя надо бы – «Надеть». Не все понятно и с падежами: «Посмотреть в замочную скважину», но – «Поднять Аптечка». А попытаешься взять аптечку – увидишь новый финт: «Здоровье – нет места». С ходу понять, что речь идет о количестве хит-пойнтов, а не о свободном пространстве в несуществующем инвентаре, трудновато.

Стоило учесть и особенности английской повествовательной речи. «Это был склад топлива…», «Дверь была под напряжением…» – странно слышать такие фразы по отношению к событиям, происходящим в настоящее время.

FLOCK! ОВЦЫ ПРОТИВ НЛО

ЖАНР: Arcade **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom **ЛОКАЛИЗАТОР:** 1С **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/flock

ЦЕНА 200 РУБ.*

Создатели зубодробительных Street Fighter, Resident Evil и Devil May Cry, ловкие японцы из Capcom, окучивают казуальную PC-аудиторию. Тебе предстоит управлять летающей тарелкой и, носясь над живописными полями-лабиринтами, сгонять стада овец в материнский корабль. Животные ведут себя крайне непослушно и, стоит агрегату приблизиться, тут же бросаются врассыпную. Архитектура уровней становится все более сложной, появляются хитрые препятствия вроде обрывов и непролазных изгородей. Аппетиты внеземных похитителей также растут: помимо овец тебя заставят собирать свиней, коров и кур.

Создатели успешно (хотя, быть может, и неумышленно) скопировали ряд чужих идей, что игре вовсе не вредит. Ключевой геймплейный принцип «всех в одну трубу», например, отдаленно напоминает всеми любимую World of Goo, идея же с медалями как будто подсмотрена в Audiosurf. Еще можно вспомнить Sven – другую известную поделку про сложную долю овечью; там, правда, с бедными созданиями предлагалось сотворять вещи совсем уж неприличные.

Особенности русской версии: Не очень понятно, почему игре вдобавок к оригинальному названию прилепили бестолковое «Овцы против НЛО». Во-первых, у блеющих созданий нет ни единого шанса противостоять инопланетным злоумышленникам; во-вторых, как было сказано выше, кроме овец в игре равносильно страдают и другие обитатели фермы. Куда как больше пошло бы, скажем, «Похитители скота», «Веселая скотокража» ну или на худой конец «Колхоз “Млечный Путь”».

ТРЕТИЙ СОЛДАТ

ЖАНР: Action **РАЗРАБОТЧИК:** KaosKontrol, Inc. **ИЗДАТЕЛЬ:** DiezelPower **ЛОКАЛИЗАТОР:** GFI/«Руссобит-М» **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD **ИНТЕРНЕТ:** www.russobit-m.ru/catalogue/item/third_soldier

ЦЕНА 132 РУБ.*

В качестве специального номера программы «Трэш, Угар и Мрак» рубрики «Дайджест» на сцену, грохоча доспехами, вываливается немытый ужас под названием «Третий солдат».

Помнится, была такая игрушка – Crimsonland; незамысловатая и крайне аддиктивная безделушка с top-down-перспективой. Тебе отводилась роль безымянного героя, который отбивался от полчищ прущей отовсюду нечисти; спустя недолгое время экран багровел от крови. Концентрированное насилие было сутью и смыслом тупой забавы.

В основе «Солдата» лежит тот же спартанский подход: ты один, врагов – легион. Или kill'em all, или сгинь бесславно. Небритое Средневековье, вооруженное мечами, топорами и палицами, напирает со всех сторон, вожделея главгеройской тушки. Тактика выживания здесь одна, и она проста: исступленно лупить по левой клавише мыши, выцеливая курсором самых отчаянных головорезов. Из поверженных вражин, как из мешка Санты, выпадают разные полезные бонусы, коими часто оказываются многоствольный пистолет, динамит и мины – и ничего, что на дворе XII век.

Авторы зачем-то решили сделать полное 3D, и получилось зрелище во всех смыслах отвратное: словно эксгумировали прах старика Quake и с помощью языческих обрядов сотворили нечто вроде электрического Франкенштейна. Монстр в итоге получился, да такой, что, раз увидев, бежать хочется без оглядки.

Особенности русской версии: В низком разрешении (640x480) надписи иногда выступают за границы экрана. Скорее всего, ты вряд ли обратил бы на это внимание.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

EDITORIAL

Привет!
В этом номере ты найдешь (а может быть, уже нашел – ведь есть еще странные люди, которые начинают читать журнал с первой страницы, а не с нашей рубрики) сразу две игры от независимых разработчиков в блоке рецензий: Zeno Clash и Braid. Первую очень просто спутать с дорогим коммерческим проектом на движке Source; ну а по поводу второй комментарии явно излишни, мы просто не смогли удержаться. Да, несколько номеров назад я наткнулся на Blurst.com – сайт, где можно абсолютно бесплатно поиграть в проекты Мэтью Вегнера (Matthew Wegner), творческий псевдоним Flashbang Studious. Там, в общем, есть одна на все игры таблица рекордов, гонки за динозаврами и еще много чего интересного. Совсем недавно Мэтью был на GDC 2009 и там сфотографировался с Хидео Кодзимой (Hideo Kojima), Клиффом Блезински (Clifford Bleszinski) и другими важными людьми – мы сочли этот повод достаточным, чтобы написать про лучшие игры Flashbang Studious здесь и сейчас. Также читай феерический отчет Николая Третьякова о проведенном им времени в обнимку с игрой Tag: The Power of Paint – идейным наследником Portal про пейнтбол и бег по вертикальным поверхностям. Valve уже нервно кусает локти.

Кирилл Перевозчиков,
редактор рубрики

01 JETPACK BRONTOSAURUS

Разработчик: Flashbang Studious www.blurst.com/jetpack-brontosaurus

Мэтью сегодня очень сонлив. Ему хочется спать, как и любому нормальному бронтозавру. Мэтью засыпает и видит сон: он летает на ракетном ранце (две огромные самолетные турбины) среди зеленых лугов и пирамид Майя. Летает с ним и игрок: грация гигантского динозавра весом в 35 тонн передана, наверное, убедительно. Вообще, помимо непростых вопросов к психическому состоянию автора игры Jetpack Brontosaurus вызывает какое-то безысходное умиротворение: можно летать, можно падать, можно даже участвовать в фестивалях прыжков. Сложно придумать более бессмысленное занятие, чем управлять летающим бронтозавром, но именно поэтому игра непостижимым образом работает.

BLUSH

02

Разработчик: Flashbang Studious www.blurst.com/blush

Свободная вариация на тему fl0w и первого уровня Spore – опять дно океана, опять неоновые микроорганизмы. В качестве инъекции разнообразия игра предлагает не пожирать себе подобных, но похищать отложенные ими яйца своими ядовитыми тентаклями (вверенный нам организм – смесь, простите, осьминога и сперматозоида) и больно бить ими по лицу неприятельских медуз. Враги (в том числе крабы, что уже очень смешно) не способны серьезно навредить, поэтому отнимают честным трудом собранные яйца и в крайнем случае – кусочек щупальца. А без них никак. Собранные трофеи нужно регулярно отвозить в специальные светящиеся точки, тогда наша спермомедуза (нам тоже очень нравится это слово) вырастет в хищного и больно жалящего индивидуума. Но вот незадача – едва успеваешь освоиться со всеми подводными премудростями, как таймер стыдливо краснеет, щелкает и предлагает поскорее записаться в таблицу рекордов. Да кому она нужна, это самое.

VELOCIRAPTOR SAFARI

03

Разработчик: Flashbang Studious www.blurst.com/raptor-safari

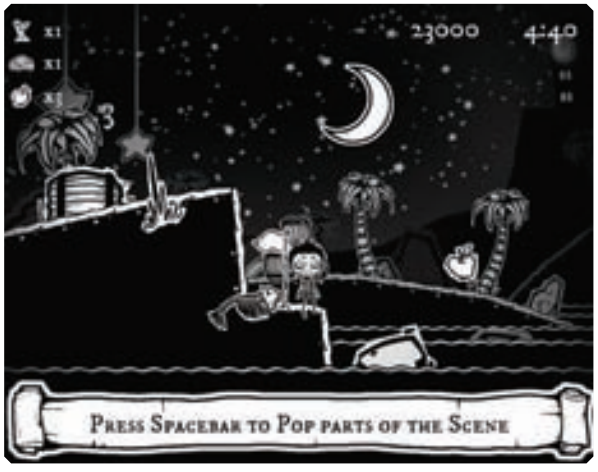
Автор описывает происходящее на экране примерно так: «OH MY GOD! IT'S F*CKING OFF-ROAD VELOCIRAPTOR SAFARI!» Нам же достаточно одного слова из шести букв, начинается на «п». Извините. Попробуем быть объективными: здесь есть джип, есть крюк на цепи, есть велоцирапторы. Сафари! Нет, все немного не так. Дело в том, что в отдаленном будущем существует такая адская мегакорпорация с названием, цитируем, «Ням-Ням», которая захватила мир с помощью сухих завтраков из велоцирапторов (это такие слегка похожие на страусов динозавры, если кто не). Корпорация вынуждена посылать в прошлое диких охотников на джипах, чтобы постоянно поддерживать запасы велоцирапторов. Несчастных животных можно давить (эффектное slow-mo номер раз), цеплять на крюк, прыгать с ними с трамплинов (slow-mo номер два) и закидывать в специальные порталы – обратно в грустное будущее. Цены бы, в общем, этой игре не было, если бы она еще и нормально управлялась. Игра использует физическую технологию Nvidia PhysX, и это достаточно тонкая антиреклама движку – машину постоянно носит из стороны в сторону, а когда мы цепляем велоцираптора, и вовсе вакханалически заваливает на бок. Плюс фирменный надоедливый таймер и таблица рекордов – у нас уже кончились вопросы касательно их необходимости.

PAPER MOON

04

Разработчик: Flashbang Studious/Infinite Ammo blurst.com/paper-moon

Последний на данный момент проект Flashbang Studios больше всего похож на полноценное инди-высказывание, правда, чудовищно короткое и с ТАЙМЕРОМ. Впрочем, ладно. Здесь зато все уровни нарисованы вручную на натурально картоне натурально тушью, все это бережно отсканировано и переведено в 3D, присутствуют даже отчаянные мальчики с подведенными глазами и эсхатологическим ужасом в них при прыжках. Нажатием на пробел можно чуть-чуть менять перспективу, передвигая бумажные декорации с заднего плана на передний и наоборот. Таким образом можно не только прыгать по бумажными камням, но и пришибить монстра (опять крабы!), главное – точно координировать это с нажатием на «прыжок», а то иногда путаешься. В связи с Paper Moon Мэтью задавали много сложных вопросов про роль искусства в видеоиграх (он отвечал односложно, что будет все круто, пацаны) и даже писали в The Wall Street Journal, а в итоге получилось десятиминутное приключение, призывающее поверить в бумажную луну. Только так она сможет стать настоящей.



Автор:
Николай Третьяков

05

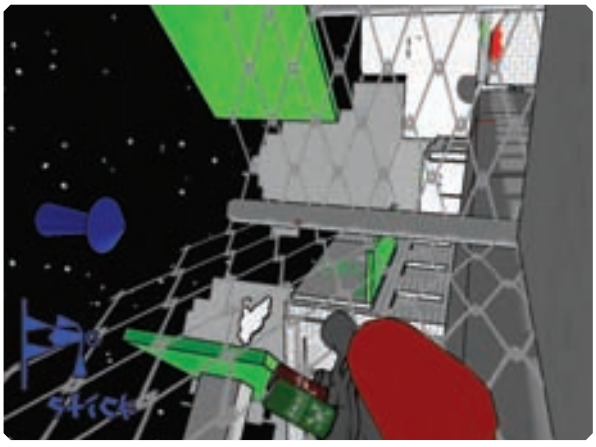
TAG: THE POWER OF PAINT

ТРИ ЦВЕТА

Разработчик: TAG Team www.thepowerofpaint.com

Игровая пресса кричит о Tag: The Power of Paint: «Это так похоже на Portal!» Параллелей в самом деле полно. Обе игры – трехмерные платформеры от первого лица; в обоих случаях игрок изменяет уровни (разными, правда, способами, но об этом позже); и в Portal, и в Tag нужно пространственное воображение и иногда кружится голова. Разработчики обеих игр – выпускники DigiPen, первого в мире специализированного института, выпекающего создателей интерактивных развлечений. Страшное дело. Более того, команда, стоящая за Tag, не скрывает планов пойти по стопам создателей Portal – сделать из концепта полноценную, коммерчески успешную игру. Так почему игропресса в восторге и за что Tag получила первый приз IGF (Independent Games Fesival) в этом году?

ПЛАТФОРМЕРЫ БЫВАЮТ НУДНОВАТЫ, НО ТОЛЬКО НЕ ЭТОТ. ЭТОТ ЗАСТАВЛЯЕТ ДУМАТЬ.



За ощущения, которые вызывает. Tag – самый безопасный для мозга и всего организма способ расширить сознание. Видеть звук в Tag ты (увы?) не можешь, зато осязаешь цвета. Зеленый – упругий. Красный – скользкий. Синий – липкий. У тебя в руках краскопульт. Вперед по уровням! Платформеры бывают нудноваты, но только не этот. Этот заставляет думать. Иногда даже помогает: видишь инструкцию на щите, напоминающую, что угол падения равен углу отражения? Раскрась инструкцию зеленым и отскочи от нее на верхнюю площадку. Очень схематично нарисованные вагончики едут слишком быстро, пробежать не удается? Намажь их крыши красным. Хочешь почувствовать себя насекомым? Прыскай синим и ползи со стены на потолок.

Что замечательно, Tag иногда требует вдумчивого раскрашивания (краски, к счастью, летят по прямой на любое расстояние), а иногда рефлексов игрока в многопользовательские шутеры: выстрел зеленым, прыжок на движущуюся платформу, еще зеленое пятно, зеленая стена, отскок на ту же платформу, но уже за решеткой, выстрел зеленым под ноги, завершающий прыжок. Чекпойнт. Уфф. Но игра ни к чему не принуждает – можешь постепенно раскрасить все в нужные цвета и подготовить маршрут, несколько раз драматически убившись об стену. Ах да, еще мы можем стирать краски – и это добавляет веселья, потому что часто объекты на уровнях раскрашены в неправильные цвета, а краска капает откуда попало. Ну и в начале уровня у нас частенько отбирают один-два-три цвета, лишая чувства всемогущества и заставляя включать голову.

Общие корни Tag: The Power of Paint и Portal уходят очень глубоко. DigiPen находится в Редмонде, штат Вашингтон, и арендует помещение у Nintendo of America. Ректор института долго работал в первой специализированной игровой корпорации. В игре Narbacular Drop (прото-Portal) нужно было (с помощью портальной технологии) спасти из замка принцессу, не умевшую прыгать. Но дело даже не в том, что Tag протаскивает на PC еще и кое-что из De Blob для Wii и Drawn to Life для DS (сходство в первом случае внешнее, во втором самое общее); дело в том, что в DigiPen учат разрабатывать игры, как это делает Шигеру Миямото (Shigeru Miyamoto, создатель Mario, Zelda, Donkey Kong и вообще главный идеолог в Nintendo). Сначала всегда прототип, скелет, где отсутствие деталей помогает кристально ясно видеть, есть ли у проекта геймплей. У Tag: The Power of Paint геймплей осязаемо есть. Через год-два ты, конечно, купишь игру, которая последует за Tag и обзаведется плотью (красивой азиатской женщиной-протагонистом, например), но это не мешает скачать прототип уже сегодня. The cake is not a lie.

ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

на 6 месяцев – 1300 руб. / на 12 месяцев – 2300 руб.

РС ИГРЫ.ZIP электронная версия

на 6 месяцев – 390 руб. / на 12 месяцев – 840 руб.

самый экономичный способ читать любимый журнал!

КОМПЛЕКТ
«Страна Игр» + 2DVD
и «РС ИГРЫ» + 2DVD
на 6 месяцев –
3150 руб.
на 12 месяцев –
5580 руб.

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **www.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   – по электронной почте **subscribe@glc.ru**;
   – по факсу **8 (495) 780-88-24**;
   – по адресу **119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки**.

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:
– в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
– в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в апреле, то журнал будете получать с июня.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____
область/край _____
город _____
улица _____
дом _____ корпус _____
квартира/офис _____
телефон (код) _____
e-mail _____
сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Автор:
Алексей Копцев

РАЗВЛЕЧЕНИЯ ДЛЯ ВСЕХ И КАЖДОГО

«Веселая ферма». Печем пиццу.

«Натали Брукс. Сокровища исчезнувшего королевства».

СЕМЬ МИФОВ О КАЗУАЛЬНЫХ ИГРАХ

Нет занятия более утомительного, чем авиаперелеты. Втиснутому в прокрустово кресло пассажиру только и остается, что щуриться в крошечный иллюминатор и глодать скучную и бледную куриную ногу. Самые предусмотрительные готовятся к пытке заранее: заряжают батарейки карманных консолей, подбирают игры, способные хоть как-то скрасить это небесное истязание.

Но это в реале. А что делать дварфу из World of Warcraft, отважившемуся на воздушное путешествие? Перелет из эльфийского Дарнассуса до Cenarion Hold занимает несколько десятков минут игрового времени. Верхом на грифоне поневоле заскучаешь – ни напитков, ни стюардесс, ни бесплатных видеофильмов. И тут – о чудо! – на помощь хардкорным геймерам приходят казуальные игры. Американская компания PopCap выпустила специальную версию своего мегахита Bejeweled, адаптированного для пользователей World of Warcraft. Вот тебе и попса, и шарики, и драгоценные цацки.

Извечный холивар между хардкорными игропрофи и наивными любителями казуальщины оказался всего лишь мифом. Ведь самые почтенные и заслуженные гейм-дизайнеры и те хором признаются в любви к простым и маленьким играм. Я с мэтрами солидарен – четкого деления на казуал и хардкор попросту не существует. Есть игры качественные и не очень, а люди различаются только степенью своей увлеченности. Готов рубиться в «зуму» сутками, собирать все бонусы и ачивменты? Тебя можно поздравить со званием хардкорного геймера. Любишь провести десяток минут за BioShock? Поступок, достойный казуала.

Наверное, уже пора бросить вызов наиболее распространенным мифам о казуальных играх, распрощаться с предрассудками и взглянуть на проблему глазами свободного от стереотипов человека?

Профессор – один из главных персонажей казуальной игры Redrum.

Еще одна разновидность виртуального тенниса – знаменитый Pong.

МИФ ПЕРВЫЙ

В казуальные игры играют исключительно женщины за 40. Модные ребята качают из интернета эротику и пиратскую музыку, а не какую-то «Веселую ферму».

Правда жизни

Принято считать, что казуальные игры – удел замученных бытом домохозяек, пытающихся забыть про рост цен на чесночные давилки. И действительно, согласно исследованиям компании Alawar Entertainment, большую часть аудитории составляют женщины (58%), а мужчинам остается второе место (42%). Но вот нюанс, в зависимости от географии опросов данные могут меняться. И если в Америке типичным покупателем является 45-летняя домоуправительница, то в России игры этого формата востребованы у более молодой по сравнению с Западом аудитории.

Основной спрос на казуальные игры наблюдается у российских пользователей в возрасте от 25 до 45 лет, как у мужчин, так и у женщин. При этом низкая доля детской аудитории объясняется лишь тем, что в большинстве случаев покупку казуальной игры осуществляет не ребенок, а взрослый. Дети попросту не знают, чем занимаются их родители, пока босс не видит. Тем не менее 16 процентов от всего объема покупок делается папами и мамами для своих ненаглядных. Кроме того, в 32 процентах случаев покупка казуальной игры осуществляется для всей семьи.

МИФ ВТОРОЙ

В казуальных играх нет деления на жанры, попса – она и есть попса. Ни убавить, ни прибавить.

Правда жизни
Посетив один из популярных игровых порталов, я сумел насчитать как минимум 20 казуальных поджанров, на самом деле их гораздо больше. И это не только арканоиды и пасьянсы, стрелялки и пазлы. Особой популярностью пользуются сегодня интерактивные детективы в стиле «я ищу». Такие хиты, как сериал Mystery Case Files и алаваровская «Натали Брукс. Тайна наследства». По сути – старые добрые квесты, где большая часть игрового процесса сводится к разговорам, решению головоломок и обязательному пиксельхантингу, говоря иначе, к методичному прокликиванию экрана в поисках улик и квестовых предметов. Большинство подобных игр отличаются запутанным авантюрным сюжетом, не заскучаешь.
Еще одна популярная разновидность казуальных игр – это бизнес-симуляторы а-ля Diner Dash и наша «Веселая ферма». Сравнивать их с хардкорными тайкунами, конечно, бессмысленно. Да и надо ли? Ведь геймерам нравится не обилие экономических характеристик, а динамичный, необременительный и веселый игровой процесс на свежем деревенском воздухе.

МИФ ТРЕТИЙ

В казуальных играх совсем нет насилия, все они белые и пушистые. Где мясо???
Правда жизни
Хочу дать тебе совет – найди в Сети новую i-spy-игру Redrum, разработанную студией Fenomen Games. Вот где ужас и паранойя. Опытный читатель наверняка разглядел в названии игрушки отражение кровавого murder (привет Стивену Кингу). Аллюзия не случайная, ведь Redrum – это типичный хоррор-психовик про полумертвую девочку, главная героиня которого пытается справиться со своими кошмарами, а заодно разгадать тайну смерти отца-миллионера. Помогать ей будет сам доктор Фрейд, вооруженный новейшими познаниями в области психоанализа.
Не стоит думать, что на подобные жанровые эксперименты способны исключительно американцы. Отечественная компания Alawar Entertainment готовит к выпуску не менее эмоциональную игру «Натали Брукс и исчезнувшая империя», где геймеру нужно раскрыть тайну американских президентов и прокатиться на знаменитом поезде-призраке.

МИФ ЧЕТВЕРТЫЙ

У казуальных игр нет прошлого, а популярны они стали только сейчас, с появлением широкополосных интернет-каналов.
Правда жизни
История видеоигр начинается с изобретения «тенниса для двоих», также известного как Pong. В 1958 году физик Уильям Хигинботам решил доказать друзьям, что наука – это не только интересно, но еще и очень весело. Потратив три месяца своего личного времени, Билл собрал из списанных радиодеталей некое устройство и подключил его к лабораторному осциллографу. К удивлению других ученых, на экране прибора появились ракетка и мячик. Мало того, этой ракеткой можно было двигать и отбивать атаки противника. Чем не арканоид? Позже, используя разработки Хигинботама, предприимчивые электронщики создали первую телевизионную приставку. Почти 30 лет спустя теперь уже советский ученый Алексей Пажитнов придумал игру всех времен и народов «Тетрис», используя для этого обычное пентамино. Именно с 1984 года и начинается отсчет современной истории казуальных игр. Впрочем, мнений на этот счет существует несколько. Нельзя забывать о таких классических аркадных развлечениях, как Breakout (Atari, 1976), Othello (Nintendo, 1978) и Pac-Man (Namco/Midway, 1979), которые появились еще раньше.

МИФ ПЯТЫЙ

Казуальные игры не развивают и не учат ничему хорошему. Вот GTA4 и Suffering – это другое дело…
Правда жизни
Последняя фишка сезона – так называемые брендированные игры, которые делаются при участии какой-нибудь знаменитости или популярного издания. Примером такого общеобразовательного развлечения может служить игра Meerkat Manor: The Video Game, сделанная по лицензии телеканала Discovery. Главные герои этой игрушки – очаровательные африканские мангусты, герои передачи Meerkat Manor. Прыжки и трюки мохнатых сорванцов сопровождает подробная информация об этих редких животных. Сам не заметишь, как станешь любить природу, мать нашу.
Подобные игровые проекты не новость для западного рынка. Можно вспомнить о казуальной игре, сделанной при активной поддержке журнала National Geographic. И т.д. и т.п.

МИФ ШЕСТОЙ

Казуальные игры – пустое времяпрепровождение, от них нет никакой пользы.
Правда жизни
Совсем уже хотел рассказать о душеспасительной благодати казуальных игр, но вовремя спохватился. Лучше процитирую официальную статистику. Итак, согласно опросам The Information Solutions Group, более 20 процентов казуальных геймеров обращались к помощи простых игр, пребывая на больничной койке. Для того, чтобы отвлечься от послеоперационных болей и просто развеселиться. По словам все тех же пациентов, у них не было сил на серьезные игры, а поиграть очень хотелось.
Мало того, казуальные игры могут спасти тонущий семейный корабль, помочь восстановить отношения между родственниками, наконец, вернуть бабушкам их заигравшихся внуков. Ведь теперь можно играть вместе. Треть опрошенных людей заявила, что любит собираться у компьютера (или игровой приставки) всей семьей. Ведь во время игры исчезает всяческое недопонимание между людьми.

МИФ СЕДЬМОЙ И ПОСЛЕДНИЙ

В казуальных играх нет места творчеству.
Правда жизни
Казуальный рынок меняется очень быстро. На разработку маленькой игры расходуется гораздо меньше человеческих и денежных ресурсов, следовательно, именно казуальный продюсер может пойти на определенный риск, решиться выпустить экспериментальный продукт от независимых разработчиков, а не заниматься клонированием популярных тайтлов.
Совсем скоро появятся игры, написанные специально для популярных социальных сетей с возможностью использовать контент, придуманный самими пользователями. Геймеры вовсю меняются животными, созданными в редакторе игры Spore, и это только начало. Весной выйдет дополнение, которое позволит самим сочинять квесты. Тогда Spore заживет совершенно новой жизнью. Нечто подобное произойдет и с казуальными играми, делать которые будем мы с вами.

В заключение хочется привести слова автора Deus Ex Уоррена Спектора (Warren Spector). Вот что сказал мэтр об игровом дизайне вообще и о казуальных играх в частности: «Любой творец должен ориентироваться на самую широкую аудиторию. Стараться сделать так, чтобы его произведения понравились масимально большому количеству людей. Тот, кто думает иначе, просто чудак». ■

Сокровища Монтесумы.

Магическая энциклопедия. Том первый.

МУШИНАЯ ФЕРМА

Даже самые солидные дяди мечтают иногда расслабиться, просто поваляться дурака, наслаждаясь блаженным ничегонеделанием. Например, пощелкать пузыри на упаковке китайского фена. Альтернативой этому, безусловно, приятному занятию может стать новая match-three-игра «Зеленая долина». Вроде бы полная чепуха и безделушка, но доставляет!

Смеяться начинаешь на первых кадрах. Мушиное семейство хочет завести подсобное хозяйство (что может быть абсурднее?), а потом наладить поставки древесины в город. Старательные насекомые начнут с одного грибного дерева, на котором – вот ведь чудеса! – растут самые разные фрукты, овощи, яйца с цыплятами и даже бочкотара. Целью каждого уровня является сбор ресурсов и накопление капитала. Деньги потом можно потратить на гвозди и другую полезную на даче мелочь.

Удерживая кнопку мышки, нужно собирать цепочки из трех элементов и более и не забывать следить за количеством ящиков для продуктов. Стоит зазеваться – и все полезные витамины упадут в унавоженный чернозем. «Зеленая ферма» не отличается особой сложностью, развлекая на совсем ином, можно сказать, чувственно-тактильном уровне. Особенно удались мини-игры, в которых нужно «лопать» воробьев (привет Мохухну) и стричь бегущих овечек. Вот где настоящее веселье! ■

Случается, что мухам попросту не хватает ящиков для сбора урожая.

Под рясой свежо.

ЭЛЬФ, ЦВЕЛЬФ

Эльфы бывают разные. Рослые юберменши из джексоновской кинотрилогии ничем не напоминают ту забавную мелюзгу-фэйри из ирландских сказок. Такая же история и с играми. Есть многогигабайтные стратегии, пафосные вариации на тему толкиеновских фантазий, есть – маленькие, но такие обаятельные «казуалки» в эльфийском стиле. С одной такой игрой я хочу тебя познакомить. Это новая германская головоломка «Загадка эльфов 2», изданная в России компанией Alawar Entertainment. И прости мой излишне восторженный тон: трудно удержаться от комплиментов, когда видишь такую красоту. Гейм-дизайнеры потрудились на славу. Кажется, что не играешь, а читаешь волшебную книжку, написанную ежевичными чернилами, – каждый персонаж (а их в игре предостаточно) обладает собственной комической индивидуальностью. Рожицы – ухохочешься. Попробуй представить пошаговый тетрис. Авторам «Загадки...» удалось раздвинуть границы жанра. Эта игра настраивает на умиротворенный лад, ведь торопиться никуда не надо, над ходом можно думать сколько угодно – главное, разбудить всех эльфов и открыть все цветочные бутоны, разместив на игровом поле фигурки от пентамино (как в тетрисе). Сначала эта задача кажется совсем простенькой, но не стоит торопиться с выводами. Эльфы умеют загадывать загадки. ■

ОН – РОБОТ

Планета Робикс в опасности! Цельнометаллические ее обитатели исчерпали весь запас полезных бриллиантов и теперь рыщут в поисках нового «клондайка». Совет наимудреших железяк собирает экспедицию на Землю. Камней там просто завались, ничего рыть не нужно – достаточно прогуляться по лесным тропкам, успевая уворачиваться от ежей, заек и белок. Не любит зверье роботов, ой не любит.

«Робби. Незабываемые приключения» – еще одна геологоразведочная-камнесобирательная аркада а-ля «Золотой крот» и «Бриллиантовый бум» с той только разницей, что действие разворачивается на земной поверхности и сверху ничего не падает. Главгерой Робби ловко носится по лабиринтам, попутно собирая драгоценные камни.

Всего предлагается три больших мира по нескольку десятков уровней в каждом: уже упомянутая Земля, Марс и Робикс. От левела к левелу сложность будет расти, а вместе с ней и сообразительность монстров. Особо не расслабишься. Тебе придется здорово пошевелить извилинами, чтобы добраться до хэппи-енда. Но старания того стоят – каждая локация отличается от предыдущей, а многочисленные бонусы делают геймплей по-настоящему веселым. ■

Бегая по лесным лабиринтам, Робби будет собирать драгоценные камни.

ПОДПИШИСЬ

Подписка – это:

■ Выгода ■ Гарантия ■ Сервис

www.glc.ru

«АВТО»

Тюнинг автомобилей

6 мес. **594, 00 руб.**
12 мес. **1056, 00 руб.**

carmusic

6 мес. **653, 40 руб.**
2 мес. **1188, 00 руб.**

Форсаж

6 мес. **415, 80 руб.**
12 мес. **778, 80 руб.**

TECHNO LIFE

DVDXPERT

6 мес. **1080, 00 руб.**
12 мес. **1960, 00 руб.**

Т3

6 мес. **653, 40 руб.**
12 мес. **1188, 00 руб.**

«GAMING»

Страна игр

6 мес. **2400, 00 руб.**
12 мес. **4400, 00 руб.**

Игромания

6 мес. **1300, 00 руб.**
12 мес. **2300, 00 руб.**

«ФОТО»

DigitalPhoto

6 мес. **950, 40 руб.**
12 мес. **1716,00 руб.**

Фото мастерская

6 мес. **653, 40 руб.**
12 мес. **1188,00 руб.**

Лучшие цифровые камеры

6 мес. **670, 00 руб.**
12 мес. **1230,00 руб.**

«КИНО»

Total DVD

6 мес. **1200, 00 руб.**
12 мес. **2200, 00 руб.**

«ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Журнал Дизайнер

6 мес. **1200, 00 руб.**
12 мес. **2100, 00 руб.**

МС Мобильные компьютеры

6 мес. **990, 00 руб.**
12 мес. **1790, 00 руб.**

Железо

6 мес. **1200, 00 руб.**
12 мес. **2100, 00 руб.**

LIFE STYLE

Хулиган.

6 мес. **510, 00 руб.**
12 мес. **930, 00 руб.**

SMOKE

3 мес. **570, 00 руб.**
6 мес. **1080, 00 руб.**

«РУКОДЕЛИЕ»

Вышиваю крестиком

6 мес. **432, 30 руб.**
13 мес. **858, 00 руб.**

«СПОРТ»

TotalFootball

6 мес. **670, 00 руб.**
12 мес. **1220, 00 руб.**

ONBOARD

4 мес. **466, 00 руб.**
8 мес. **848, 00 руб.**

skipass

4 мес. **466, 00 руб.**
8 мес. **848, 00 руб.**

Mountain Bike

6 мес. **534, 60 руб.**
12 мес. **990, 00 руб.**

«БИЗНЕС»

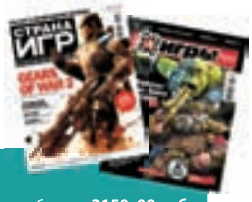
Свой бизнес

6 мес. **890, 00 руб.**
12 мес. **1630,00 руб.**

КОМПЛЕКТЫ:

6 мес. **2100, 00 руб.**
12 мес. **3720, 00 руб.**

6 мес. **2052, 00 руб.**
12 мес. **3744, 00 руб.**



6 мес. **3150, 00 руб.**
12 мес. **5580, 60 руб.**

(game)land

МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Реклама

Автор:
Максим Михеенко

МАСТЕР ЛОУПОЛИ

СВИТОК ДЕВЯТЫЙ

ПРОФАЙЛ АВТОРА

Максим Михеенко (в переводе с древнекитайского «постигающий искусство компьютерной кисти») – арт-менеджер и художник по окружению (environment artist) и текстурам в игровой индустрии. Ведущий рубрики «Мастер Лоуполи». Работал над созданием арта для Disciples 3, «Санитарами подземелий», Damnation, неанонсированными играми. Обожает любимую девушку, панд, море и все, что связано с потертыми заржавевшими текстурами. Ратует за Dominance War и MAGIC Next-Gen. С удовольствием ответит на все твои вопросы по электронной почте BeyondDark@mail.ru или на форуме «РС ИГР».

МУДРОСТЬ: «ИГРОВОЕ ИСКУССТВО В XXI ВЕКЕ – ОДНО ИЗ САМЫХ ПЕРСПЕКТИВНЫХ И БУРНО РАЗВИВАЮЩИХСЯ ВЕТВЕЙ СОВРЕМЕННОГО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА», – ТАК ОБЯЗАТЕЛЬНО НАПИШУТ В БУДУЩЕМ В УЧЕБНИКАХ ИСТОРИИ. ЭТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ОДНА ИЗ САМЫХ МАССОВЫХ ФОРМ РЕАЛИЗАЦИИ СЕБЯ КАК ЛИЧНОСТИ. ЧЕРТОВСКИ СЛОЖНО, ЧЕРТОВСКИ ИНТЕРЕСНО!

Многие профессиональные игровые художники прекрасно помнят, как радовались первым компьютерным играм, как искренне верили в виртуальные миры из своего детства (без всяких, заметь, карт нормалей и шейдеров 3.0), как думали, что люди, создающие столь потрясающую графику, почти боги. Когда-то я думал так же – наивно полагал, что созданию игровой графики учат в специализированных университетах десятки лет, что это занятие – удел совсем не каждого смертного. И что вот так вот просто (из школы или со студенческой скамьи) принять участие в разработке крупной игры – это дурацкая шутка, фантастика и розовые мечты.

Меж тем я стал замечать интересную тенденцию: чем профессиональнее я становился в разработке игр, тем меньше виртуальных миров поражали меня. Непроизвольно я начал замечать косяки в ранее безупречных полотнах, недочеты, где-то пропущенный полигон или шов на текстуре – и магический мир рушился, превращался всего лишь в набор полигонов и текстур. Это неизбежный процесс в любом деле, когда любимое хобби превращается в каждодневную работу. Логично, хотя и, конечно, немного печально. Впрочем, с опытом приходит и совсем другое – непередаваемое ощущение радости творчества и востребованность. Видеть сделанные тобой дом, персонажа, даже деревянный ящик в готовой игре… В игре, которой наслаждаются люди… Это ни с чем не сравнимое ощущение. Кому-то это может показаться смешным, но я никогда не забуду первый созданный мной домик для игры. Кстати, это была «Вторая мировая».

P.S. Если ты уже создаешь графику для игр или пережил похожие ощущения и тебе есть чем поделиться, не откладывай – напиши нам в редакцию, я гарантированно отвечу на любое письмо, а о самом интересном мы расскажем на этих страницах.

НАЦИОНАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ МАРШРУТОК, ИЛИ CRASH COURSE НАЧИНАЮЩЕГО ТЕКСТУРЩИКА

В этом номере мы расскажем тебе о специфике работы художника по текстурам. В первую очередь подробно поговорим на интересную и сложную тему – создание фотореалистичных текстур без активного использования карт нормалей. Такая технология широко применялась несколько лет назад, но сейчас практически отжила свое в высокобюджетных коммерческих играх. Впрочем, понимание ее основ крайне важно для всех современных художников. Это как фундаментальные знания академической школы текстурирования задолго до изобретения Zbrush. Плюс помимо Crysis и Doom 4 остается множество жанров игр, где умение рисовать previous-gen-текстуры ценится очень высоко – это и проекты для Nintendo DS/Apple Iphone/Sony PSP, и набирающая популярность технология игр на основе Flash (о ней мы поговорим подробнее в следующем номере). Если в любой игре, скажем, на движке Unreal 3 Engine набор текстур состоит из диффуз-текстуры (цвет), карт нормалей (объем) и спекуляра (отражения), то в previous-gen-арте (предмете нашего разговора) на одной diffuse-текстуре нужно нарисовать все необходимые элементы: сам цвет, имитацию поверхностей и материалов, а также свет и тени. Для создания реалистичных текстур тебе в первую очередь понадобятся наборы качественных фототекстур (в идеале собственного производства, но на первое время для любительских экспериментов пригодятся и взятые из интернет-библиотек). Очень важно при рисовании всевозможных элементов на текстуре и обработке фотографий иметь удобные инструменты – этот момент часто опускают в уроках, но без корректно настроенного монитора с правильной цветопередачей и планшета сделать хорошую текстуру в разы сложнее. Впрошлом номере мы затронули тему специализированных планшетов для художников, в этом предлагаем тебе окунуться в мир текстуринга полностью. Итак, разрешите представить нашего собеседника Сергея Проскурина.

Итак, какой же путь проходят модели до анимации и появления в игре? Процесс создания можно разделить на несколько этапов:

1) выбор общего стилевого решения;
2) текстовое описание;
3) скетч;
4) моделирование;
5) UV Mapping;
6) создание и коррекция Light Map или Ambient Occlusion;
7) цвет;
8) разработка и создание поверхностей;
9) детализация;
10) окончательная доводка текстуры.

Рассмотрим каждый подробнее.

СЕРГЕЙ ПРОСКУРИН

Работал в течение семи лет ведущим специалистом по графике в SkyRiver Studios. В настоящее время фрилансер. В свободное время играет в семью. Сергей с удовольствием рассказал читателям «РС ИГР» о специфике и подводных камнях своей работы. Получился фундаментальный и крайне полезный труд для каждого игрового художника. Слово Сергею.

– Процесс создания игровых моделей увлекательный и творческий, но он имеет и свои ограничения. И если с моделированием обычно все достаточно просто, то на этапе текстурирования часто возникает много сложностей. Некоторые из них мы сегодня и рассмотрим на примере гоночных маршруток проекта «Буря в стакане», разрабатываемого SkyRiver Studios, 1С и Ст. о/у Goblin.

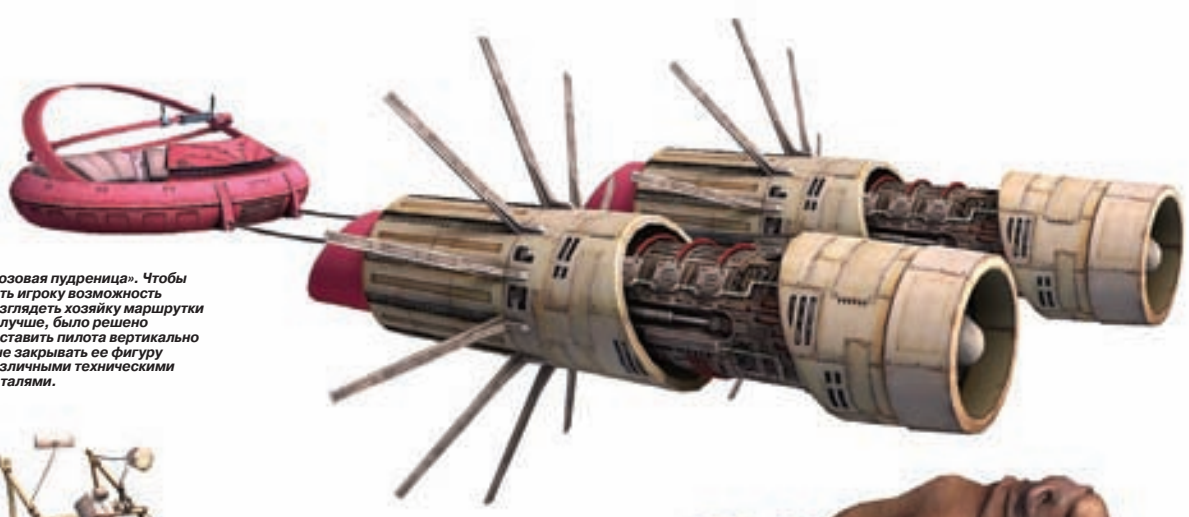
ПОНИМАНИЕ ОСНОВ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ИСКУССТВА БЫЛО ПОЛЕЗНО ДЛЯ ХУДОЖНИКОВ, РИСУЮЩИХ ПИКСЕЛЬ ЗА ПИКСЕЛЕМ НА DENDY. НЕ МЕНЕЕ АКТУАЛЬНО ОНО И В НАШЕ ВРЕМЯ – ВРЕМЯ ZBRUSH И ПРОДВИНУТОГО ОСВЕЩЕНИЯ.

MILESTONE 1: ВЫБОР ОБЩЕГО СТИЛЕВОГО РЕШЕНИЯ

Стиль проекта обычно отражен в дизайн-документе. Он определяется гейм-дизайнером и арт-директором. Всегда необходимо начинать работу с ознакомления с документацией и просмотра уже существующих моделей и текстур. Важно придерживаться стилистического единообразия, но в то же время не делать серых безликих клонов.

MILESTONE 2: ТЕКСТОВОЕ ОПИСАНИЕ И СКЕТЧ

Текстовое описание и скетч, с точки зрения художника по текстурам, самые важные ориентиры в разработке. В идеале они дополняют друг друга и дают много полезной информации для размышления. Важно понять, кем, например, является персонаж, управляющий маршруткой, где он живет и чем занимается. Будет это гламурная девица, оленевод в одежде из шкур или мексиканский мачо? От этого зависит внешний вид транспортного средства, его нужно продумать до мелочей – состаренности кузова, потертостей, повреждений. Словом, интересуйся судьбой предоставленных тебе на текстурирование объектов.
Однако забывать обо всем и фантазировать тоже не стоит, все изменения следует согласовать с художником, так как «вон та зеленая пимпочка», кажущаяся тебе бессмысленной, на самом деле может оказаться очень важной.



«Розовая пудреница». Чтобы дать игроку возможность разглядеть хозяйку маршрутки получше, было решено поставить пилота вертикально и не закрывать ее фигуру различными техническими деталями.

«Маршрутка оленевода». Следуя первым ассоциациям, скажи, что приходит тебе в голову при мысли о средстве передвижения чукотских оленеводов? Лично у меня – собачья или оленья упряжка.

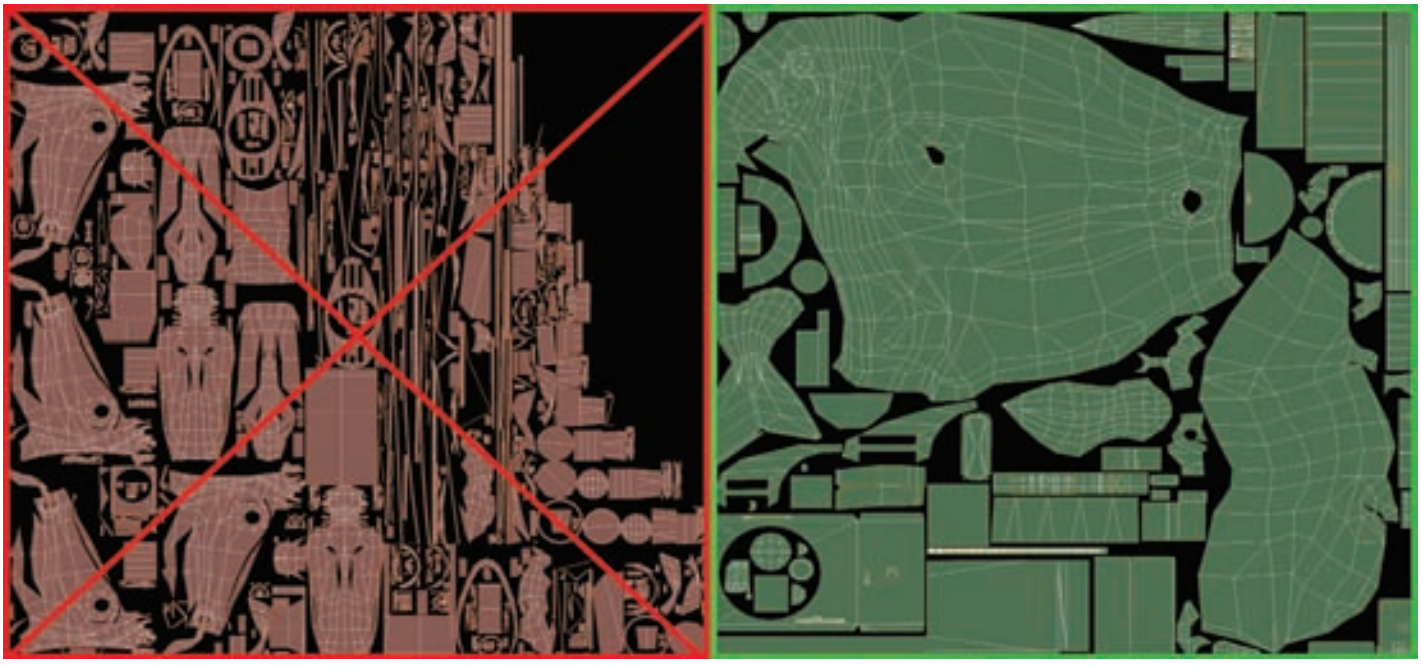
«Гитара Педро». Горячий мексиканец участвует в гонках на большой гитаре с кактусами вместо двигателей! Художнику приходится в данном концепте создать арт, хотя бы немного вписывающийся в общую стилистику игры.

MILESTONE 3: МОДЕЛИРОВАНИЕ

Казалось бы, сама модель не особенно должна интересовать художника по текстурам. Но это не всегда так. В целом можно сказать, что знание моделирования не будет лишним, особенно если подходить к этому творчески. Как пример рассмотрим маршрутку оленевода. Посмотрев на ее концепт, можно сделать разные выводы, например о звонке в «Гринпис» или о создании Ассоциации защиты моржей. А можно подумать о том, что получить именно такие складки на морже проще всего, создав его высокополигональную (в пределах разумного) модель. Из нее получить хорошую основу для крупных складок, спроецировав ее на низкополигональный вариант, а мелкие дорисовать или взять с фотографий (например, слонов – незаменимых животных для текстурщика). При таком подходе складки на текстуре лягут очень точно на лоуполи-геометрию и будет хорошо передан объем. Подобным образом создается и шкура, которой накрыта повозка. В этом случае нужно создать лишь грубую геометрию и переложить заботу о создании крупных складок на модуль расчета динамики тканей. Конечно, это все только основа, окончательный вид создается уже при рисовании текстуры, но результат обычно стоит того, чтобы уделить этому время.

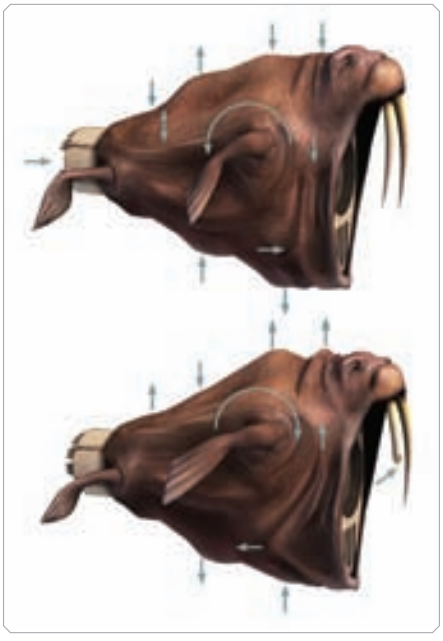
MILESTONE 4: UV MAPPING (РАЗВЕРТКА)

Еще большее значение имеют знания о UV Mapping (далее – маппинг). От него непосредственно зависят качество и скорость работы художника по текстурам. Время создания действительно хорошей текстуры и наспех сделанного маппинга может отличаться в разы. Во-первых, стоит сразу забыть о различных автоматических развертках. Во-вторых, надо очень тщательно подходить к размещению текстурных швов на модели. Они не должны быть видны пользователю. Оптимальным будет их расположение там, где реально проходят швы поверхности, нарисованной в будущем на текстуре. Если это невозможно, то в местах наименьшей предполагаемой детализации. В-третьих, основной проблемой в случае игровой графики является небольшой размер текстуры. На большую площадь поверхностей модели приходится маленький кусочек UV, куда и надо впихнуть все. При неудовлетворительном решении этой задачи текстура будет размытой и, скорее всего, не получится нанести необходимые мелкие детали. Поэтому текстурная раскладка должна быть очень плотной. Процесс нахождения оптимального варианта похож на тетрис, выигрышем в котором будет качественная текстура. Фигуры этого тетриса должны быть того же масштаба, что и на модели, но часто делаются исключения для самых детализированных участков (в сторону увеличения) или самых незаметных (в сторону уменьшения).



АККУРАТНАЯ И УДОБНАЯ РАЗВЕРТКА СПАСЕТ ТЕБЕ НЕМАЛО ДРАГОЦЕННЫХ ЧАСОВ ВО ВРЕМЯ ТЕКСТУРИРОВАНИЯ. ПЛОХАЯ ПРЕВРАТИТ ТЕКСТУРИНГ В КРОМЕШНЫЙ АД.

Отдельной темой с точки зрения экономии текстурного пространства является тайлинг (повторение одного и того же элемента текстуры несколько раз на модели). Основная его проблема – он часто слишком заметен, поэтому должен использоваться с умом. Самым простым случаем тайлинга является симметрия. Например, маршрутка оленевода является симметричной, то есть моржи одинаковые и каждый из них состоит из двух одинаковых половинок. Скрыть то, что использована одна и та же текстура, можно с помощью изменения модели. Например, подвинуть вершины, отвечающие за расположение самых заметных складок или силуэт, в разные стороны. Сломать один из клыков моржа, увеличить или уменьшить остальные, немного подвигать вершины морды и т.п. Еще одним примером может служить маршрутка Педро, коляска которой представляет собой стилизованную гитару. Тайлинг здесь организован следующим образом: передняя часть гитары одинакова с двух сторон, задняя – разная, но отражена по вертикали. При этом важно соблюдать простые правила. На таких поверхностях можно использовать логичные рукотворные элементы, например симметричный узор на гитаре. Напротив, детали, обычно создаваемые случайно (пятна, царапины, шрамы), не стоит располагать вблизи линии симметрии. Можно сделать явный шов, но только если его присутствие в этом месте оправданно (например, сварной шов на металлических поверхностях). Кроме симметрии часто используется тайлинг текстуры на повторяющихся элементах.



MILESTONE 5: СОЗДАНИЕ И КОРРЕКЦИЯ LIGHT MAP ИЛИ AMBIENT OCCLUSION

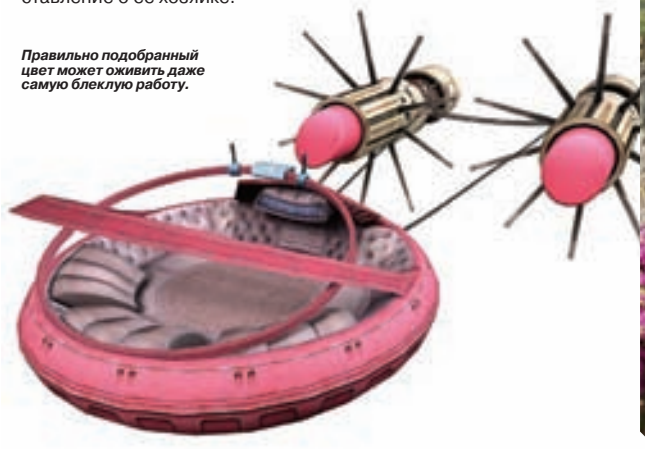
С чего же начать создание собственно текстуры? С выявления и подчеркивания объемов модели. На этом этапе нам помогут текстуры Light Map и Ambient Occlusion. Они могут использоваться как в основной текстуре (в режиме наложения Multiply и Overlay), так и отдельно. Сути это не меняет. Мы добавляем на модель дополнительное освещение/затенение и тем самым придаем ей объем и реалистичность. Технологии получения этих текстур различны в разных программах, но по сути сводятся к анализу прохождения лучей из полусферы или сферы к каждой поверхности модели. Если используется тайлинг, то полученную текстуру придется дорабатывать с его учетом. Также, возможно, для дополнительного подчеркивания линий модели придется дорисовать или отсчитать дополнительный небольшой спекуляр.

МУДРОСТЬ: ЗАПЕЧЬ LIGHT MAP И AO МОЖНО ДОСТАТОЧНО ПРОСТО И БЫСТРО В ТОМ ЖЕ 3DS MAX С ПОМОЩЬЮ СТАНДАРТНОЙ ФУНКЦИИ RENDER TO TEXTURE И ОБЫЧНОГО LIGHT TRACER (ADVANCED LIGHTING). РЕЗУЛЬТАТА ОБЫЧНО ХВАТАЕТ НА БОЛЬШИНСТВО НУЖД. ДЛЯ БОЛЕЕ ВЫСОКОКАЧЕСТВЕННЫХ ЗАДАЧ СУЩЕСТВУЕТ MENTAL RAY.

РАНЬШЕ ХУДОЖНИКИ РИСОВАЛИ ТЕНИ НА ТЕКСТУРАХ, ОСНОВЫВАЯСЬ ЛИШЬ НА СОБСТВЕННОМ ПОНИМАНИИ ДЕЙСТВИЯ ИСТОЧНИКОВ СВЕТА.

MILESTONE 6: ЦВЕТ. ПОКРАСКА

Теперь модель нужно раскрасить. Если есть цветной скетч, хорошо. Если нет, нужно задуматься о цветовом решении. Цвет и его сочетания – тема сложная, и посвятить ей можно не одну книгу. Собственно, ей и посвятили много книг – для художников. Что касается игровых моделей, то можно выделить следующие моменты. Во-первых, цвет должен быть. Возможно, не на всей текстуре, возможно, его сложно будет вписать в концепцию коридорного шутера, но он должен быть. Мир не настолько серый, как представляется в окне редактора локаций. Во-вторых, выбранные цвета просто обязаны вписываться в палитру игры, дополнять общую картинку и не противоречить ей. Цветовые сочетания – логичные, оправданные и имеющие аналоги в реальности, независимо от того, насколько фантастический объект мы создаем. Использование ярких кричащих цветов в игровом мире должно быть обосновано, они будут нести существенную информацию. Например, несмотря на дикий цвет этой коляски, она в сочетании со стилизованной губной помадой в виде двигателей дает нам представление о ее хозяйке.



Правильно подобранный цвет может оживить даже самую блеклую работу.

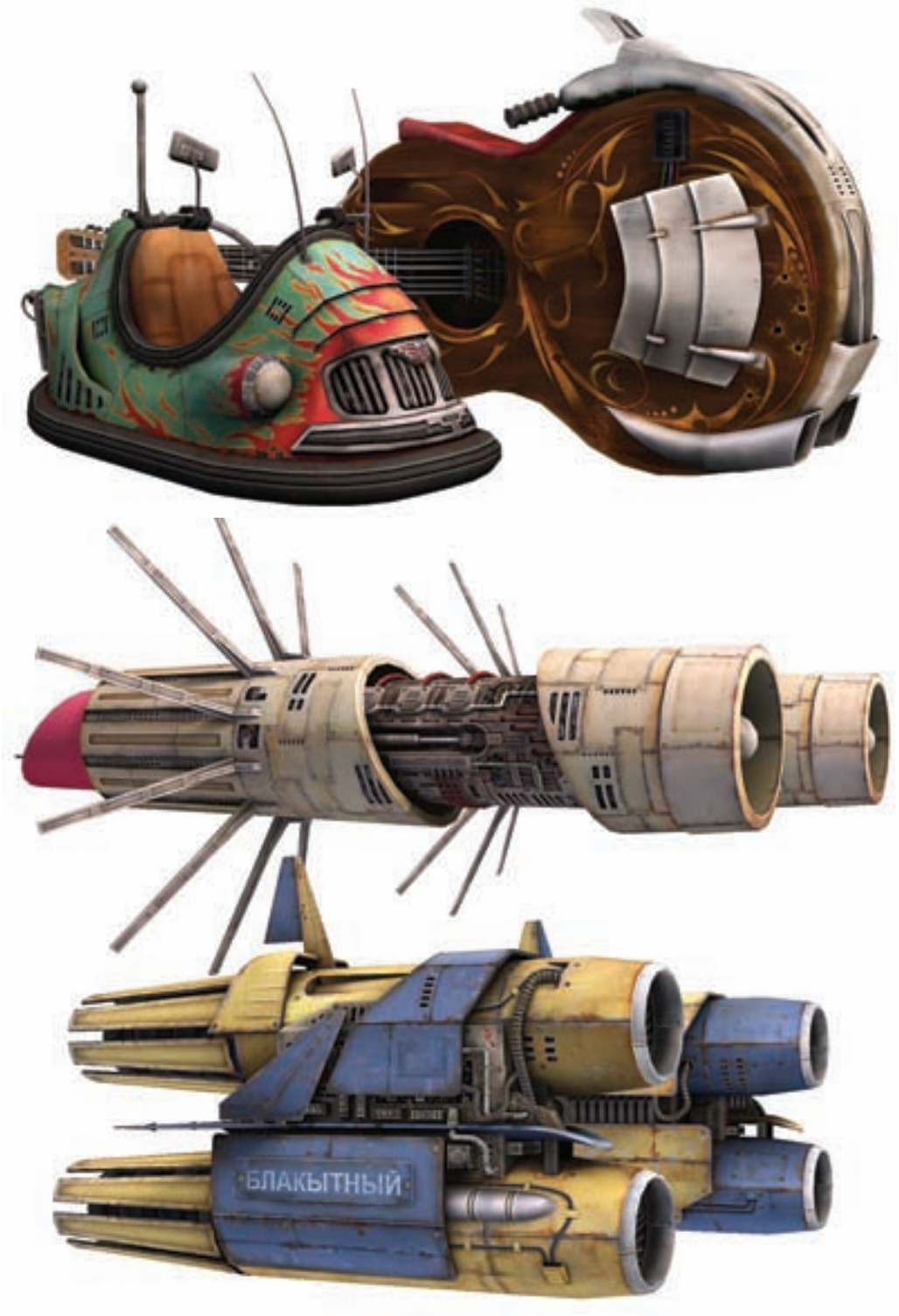
MILESTONE 7: РАЗРАБОТКА И СОЗДАНИЕ ПОВЕРХНОСТЕЙ

Когда у нас есть раскрашенная модель с подчеркнутым освещением, самое время приступить к ее проработке. Начать лучше с логического разделения на поверхности. Металл, крашеный металл, кожа, ткань. Далее найти их аналоги в реальном мире. Определить, какие из свойств этой поверхности позволяют безошибочно идентифицировать ее. Например, металл определяют блики, швы, заклепки, болты, ржавчина. Кожу – специфические широкие блики и помятости. Крашеный металл – места скола краски, царапины. Потом постараться локализовать найденные признаки, то есть понять, где и как они проявляются. Ржавчина и грязь особенно видны ближе к земле. Помятости кожи – на сгибах. Сколы краски – в местах воздействия человека. Обобщая всю эту информацию, можно создать группу слоев, дающих в результате нужную поверхность. Например, внешний вид материала данной «копейки» определяется следующим: грязь внизу (что нормально для автомобиля, пусть и летающего), царапины, стертая до металла краска на швах, немного ржавчины, металлические ручки и зеркала. Текстура рисованная. Грязь, царапины, ржавчина взяты с фотографий как опорные элементы.

В окружающем тебя реальном мире есть ответы на все вопросы. Стоит лишь присмотреться.

MILESTONE 8: ДЕТАЛИЗАЦИЯ

Далее самое интересное – детализация. И тут нужно остановиться, выдохнуть и... сделать то же самое, что и в предыдущем абзаце. Искать аналоги вокруг. Найти в чем-то похожие объекты и опираться на них. Необходимо только определиться с масштабом, а также с размерностью текстуры по отношению к нему, чтобы не получить в результате заклепки размером с кулак. Можно расставить знакомые глазу маячки, которые имеют определенные стереотипные ассоциации. Например, дырки на мексиканской гитаре (в духе фильма «Отчаянный»), надпись Super Sport на лобовом стекле и т.п. В детализации кроется главный соблазн художника по текстурам – использовать ее нужно на всю катушку. Как ни странно, результат серьезного и долговременного труда часто оказывается противоположным. Теряется форма объекта, смысл деталей, их назначение, модель превращается в невнятную кашу. Избежать этого несложно. Во-первых, свою работу не стоит всегда рассматривать как любимое детище – во весь экран монитора, а нужно периодически отдалять, уменьшать, сравнивать с моделью без текстуры. Делается это с целью выявления простой вещи – подчеркивает текстура силуэт и форму модели или же, напротив, разрушает. Во-вторых, практически всегда, чтобы объект выглядел убедительно, у него должны быть детализированы только какие-то части. В этом случае достаточно гладкие элементы только подчеркнут детали. Обыграть эти элементы можно с помощью проработки самих поверхностей. Например, в случае данных двигателей (да и любых подобных техногенных устройств) можно создать швы, потертости, дефекты, отверстия. Замечу, что последние обычно выглядят более выигрышно, нежели выпуклости, когда под ними нет реального объема, особенно это проявляется при смене угла обзора. Общее правило одно – так называемые гладкие поверхности должны заметно отличаться от значительно детализированных как по содержанию, так и по контрастности. И их должно быть больше. В некоторых случаях есть смысл нанести на такие элементы рисунки, татуировки, орнаменты. Но тоже в меру и к месту.



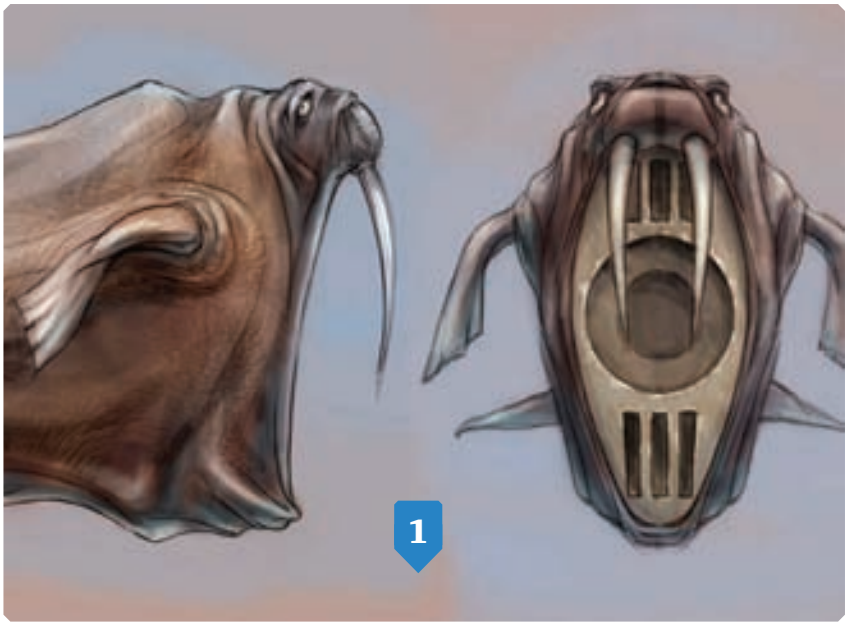
МУДРОСТЬ: НА ГОТОВУЮ ТЕКСТУРУ СТОИТ ВЗГЛЯНУТЬ КРИТИЧЕСКИ И ПОПРОБОВАТЬ ЕЕ ДОРАБОТАТЬ. НЕ ПОМЕШАЕТ КАК МИНИМУМ ДОБАВИТЬ РЕЗКОСТИ И СДЕЛАТЬ НЕСКОЛЬКО ВАРИАНТОВ НЕБОЛЬШОЙ ЦВЕТОКОРРЕКЦИИ, КОТОРЫЕ МОЖНО СРАВНИТЬ И ОБСУДИТЬ С КОЛЛЕГАМИ, ВЫБРАВ НАИБОЛЕЕ ПОДХОДЯЩИЙ. ТАКЖЕ КРАЙНЕ ПОМОГАЕТ ПОРОЙ ОТВЛЕЧЬСЯ, ЗАБЫТЬ О ТЕКСТУРЕ НА ПАРУ ДНЕЙ И ПОТОМ ВЕРНУТЬСЯ К НЕЙ СО СВЕЖИМ ВЗГЛЯДОМ.

СОЗДАНИЕ КОНЦЕПТА. КОММЕНТАРИИ К ПРОЦЕССУ

Мы попросили концепт-художника проекта «Буря в стакане» Сергея Зверева рассказать о создании нескольких концептов маршруток.

МАРШРУТКА ОЛЕНЕВОДА

В большинстве случаев создание концепта логично начинать с прямых ассоциаций. А что первое приходит в голову при мысли о средстве передвижения чукотских оленеводов? Лично у меня – собачья или оленья упряжка. Следовательно, за основу берем деревянные сани и двигатели, чем-либо напоминающие животных. С двигателями особо ломать голову не пришлось – в техническом задании явно прописано: «моржовые шкуры, натянутые на большие реактивные двигатели». Стоит лишь заметить, что, если мы хотим сделать моржовые шкуры более узнаваемыми, формой двигатель все же должен напоминать настоящего моржа. Что касается саней, то с ними тоже все просто. Внешний блок кондиционера с виднеющимся вентилятором, с одной стороны, создает достаточную техническую сложность концепта, напоминая зрителю, что перед ним все-таки «высокотехнологичное» средство передвижения, а с другой стороны, вносит в концепт дополнительную гротескность и долю юмора. Шкуры, накрывающие «сложное оборудование» в передней части саней, позволяют художнику намекнуть зрителю на наличие под ними того самого «сложного оборудования» и заодно уйти от необходимости показывать, какие устройства обеспечивают связь и управление двигателями маршрутки. Все-таки доля реализма должна присутствовать даже в конструкции такого фантастического средства передвижения, иначе оно не будет восприниматься игроком всерьез.

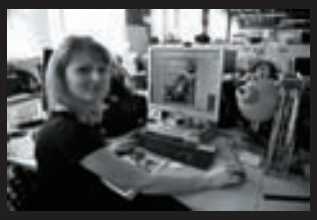
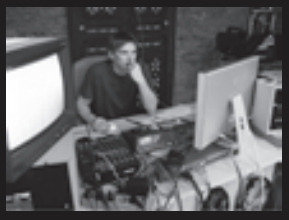


День открытых дверей
19 и 20 июня
в 17.00

www.multijur.ru

ШКОЛА МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ

Дорогие друзья!
Медиакомпания Gameland (25 журналов, 15 сайтов, 2 телеканала) объявляет об открытии Школы мультимедийной журналистики для желающих максимально быстро (за 6 месяцев) овладеть увлекательным ремеслом, позволяющим хорошо зарабатывать!
Мы научим вас создавать материалы для журналов и газет, профессионально фотографировать, снимать телевизионные сюжеты, писать тексты для сайтов и поделимся разнообразными секретами журналистского мастерства. Гарантируется практика в СМИ Медиакомпании Gameland (подробнее обо всех проектах – на сайте www.glc.ru) , после прохождения курса возможно трудоустройство в нашем холдинге.
Занятия – в офисе в центре Москвы (ул. Льва Толстого-18, напротив музея-усадьбы Толстого; метро «Парк культуры»).

Стоимость обучения в Школе составляет 5 000 рублей в месяц. Срок обучения – 6 месяцев.
Подробнее об условиях приема в Школу мультимедийной журналистики при Gameland, о сроках подачи документов и видах обучения можно узнать на сайте www.multijur.ru, отправив запрос по адресу popov@gameland.ru или ryaskova@gameland.ru, и по телефонам +7 926 091 41 71, +7 926 249 86 75.
Ждем вас, уважаемые будущие коллеги!

МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ЖУРНАЛИСТИКА – ЭТО ПРАКТИЧНО И ПЕРСПЕКТИВНО!
МЫ ЗНАЕМ О НЕЙ ВСЕ И НАУЧИМ ВАС!

реклама

ГИТАРА ПЕДРО

Техническое задание ясно дает понять: Педро участвует в гонках на большой гитаре с кактусами вместо двигателей. Нужно заметить, что художнику здесь приходится не только заставлять зрителя поверить в реальность такого нелепого летательного аппарата, но и создавать концепт, хоть немного вписывающийся в общую стилистику гоночных маршруток игры. Другими словами, в гитаре и кактусах кроме юмора должно быть что-то, что роднит их со сложными фантастическими устройствами. Задача усложняется еще и тем, что ТЗ довольно сильно связывает руки, так как кактусы в горшках и гитара описаны весьма подробно. В таких ситуациях бывает полезно не впадать в отчаяние и в отличие от случая с чукотской маршруткой взглянуть на идею концепта свежим взглядом, не обращая внимания на первые ассоциации. Постараться найти необычное, «перпендикулярное» решение. В нашем случае таким решением стало вертикальное положение гитары. Тем более что ее профиль оказался будто создан для спортивной, «мотоциклетной» посадки гонщика, а длинный гриф придал всей конструкции стремительную аэродинамическую форму. Осталось только добавить «фантастических» деталей, воздухозаборники и дугу руля, еще больше усиливающую сходство с мотоциклом.

Работа отечественного художника Олега Аля «Ticona». Когда ты читаешь эти строки, Dominance War IV официально уже завершен. Главный мировой арт-марафон и крупнейшее цифровое сражение в мире обязательно найдет отражение в следующем номере журнала. Пока же судейская коллегия выбирает лучшего из лучших, а конкурсанты возвращаются в семьи, к привычному бытовому укладу жизни. Среди них в том числе и наши читатели.

Пример финальной текстуры маршрутки чукчи. Посмотри внимательно на реалистичные складки на корпусе моржа и на светотени.

Текстура маршрутки в духе отечественного автопрома. Создано из множества фотореалистичных текстур, грязи и ржавчины.

ХУДОЖНИК ПО ТЕКСТУРАМ СЕГОДНЯ АКТУАЛЕН В ЛЮБОЙ ИГРОВОЙ СТУДИИ, ЗАНИМАЮЩЕЙСЯ СОЗДАНИЕМ ЛИБО ИГР, ЛИБО ИГРОВОГО КОНТЕНТА (АУТСОРС). БУДЬ ЭТО НЕБОЛЬШОЙ ПРОЕКТ ДЛЯ IPHONE/PSP ИЛИ СОВРЕМЕННЫЙ ШУТЕР ДЛЯ PC/XBOX360.

ИТОГО

Подводя итог, выделю еще несколько основных моментов, важных для получения качественного результата.

- Текстура должна быть аккуратной.
- Текстура должна быть красивой.
- Текстура должна быть реалистичной (если иное не предусмотрено стилем проекта).
- Текстура не должна быть библиотечной (не должно быть слишком затертых и узнаваемых, взятых из интернета материалов и текстур).
- Текстура не должна выглядеть нарисованной.
- Швы должны быть аккуратно скрыты.
- Детали должны иметь какой-то смысл.
- Детали не должны выявлять низкополигональность модели.
- Объемные детали должны выглядеть таковыми под любым углом.
- И самое главное – важен конечный результат, а не то, каким образом он получен.

Чего-то не хватает? Правильно, советов, как конкретно создать ту или иную текстуру. Их не будет. У каждого объекта или поверхности свой путь в игру. Чтобы пройти его, надо сделать первый шаг – просто начать создавать свои текстуры, внимательно глядя на мир вокруг. Тогда все получится.

Спасибо Сергею за отличный материал! А мы в редакции ждем примеры твоего творчества, текстуры и игровой арт. Присылай их на BeyondDark@Mail.ru, лучшие будут опубликованы в журнале с мини-интервью с автором.

Автор:
Иван Гусев

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ НОВОСТИ

EDITORIAL

В MMO-играх что ни обновление, то новые интриги и слезы на форумах. Хардкорщики жалуются, что старый контент сильно упрощается, а новый проходится слишком быстро (в первую очередь это относится к WoW). Любители нечестной игры ищут новые ошибки (Age of Conan недавно отличилась тем, что после патча появилась возможность дублировать деньги). Исследователи открывают новые горизонты (в EVE Online есть места, где никто не бывал). А сколько возмущения насчет переработки игрового баланса – не счесть! Главное же, что игры меняются, порой довольно значительно. И это одна из главных особенностей MMO.

Денис Кублицкий

БЕТА-ТЕСТ

«Героев» приглашают в «Чемпионы».

АЛЛОДЫ ОНЛАЙН

Компания Nival Online объявила о проведении второго этапа закрытого тестирования онлайновой ролевки «Аллоды Онлайн». Тот, кто еще не видел игру, но очень хочет, должен заполнить анкету участника на официальном сайте (www.allods.ru) и дождаться приглашения от администрации проекта по электронной почте. Nival Online обещает, что тестеры будут удивлены количеству изменений в геймплее (особенно сильно поработали над боевкой), а также графическому и звуковому оформлению. Впервые дадут поиграть за эльфов и опробовать систему талантов с богатым набором умений. Кстати, игра «Аллоды Онлайн» выйдет не только в России, но и за рубежом. Этой осенью Allods Online появится в Европе на английском, французском и немецком языках. Издатель – компания Gala Networks Europe (Flyff, Rappelz, Dragonica). ■

НАД FALLOUT ONLINE НАВИСЛА УГРОЗА

По интернету бродят концепты Fallout Online, но это все, что мы видели.

Компания Interplay вместе с болгарской Masthead Studios трудится над многопользовательской ролевкой Project: V13, также известной как Fallout Online. Разработкой руководят Крис Тейлор (Chris Taylor) и Джейсон Андерсон (Jason Anderson), создатели первой Fallout.

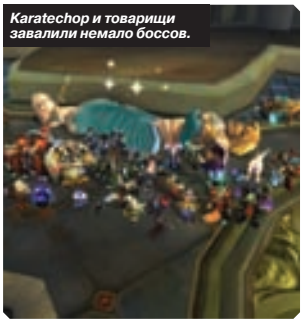
Геймеры ликуют: ура, нас ждет Fallout Online! Однако, как оказалось, радоваться пока рано. Project: V13 может никогда не увидеть свет. Издательство Bethesda Softworks, владеющее всеми правами на серию Fallout, обвинило Interplay в нарушении договоренностей. В апреле 2007 года Bethesda передала Interplay право на создание онлайновой игры во вселенной Fallout. Было два важных условия. Первое: бюджет будущей MMORPG не может быть меньше 30 миллионов долларов. Второе: полномасштабная разработка Fallout Online должна стартовать в течение двух лет.

Официальный анонс Project: V13 состоялся всего за два дня до истечения срока. Однако в Bethesda считают, что Interplay просто не хочет терять лицензию, а потому быстренько соорудила потемкинскую деревню. Несмотря на рассказы о мифических инвесторах и талантливых игроделах из Софии, мало кто верит, что компания нашла финансирование, а болгары сдюжат столь ответственный проект. Bethesda направила претензию в Interplay. Не ясно, какие меры будут приняты. Создатели The Elder Scrolls могут через суд лишить Interplay прав на Fallout Online. Беспокойство обоснованно – слишком ценный франчайз. ■

У Bethesda большие планы на вселенную Fallout.

ЧУДО-РУБАШКА ДОВЕЛА ДО ГРЕХА

Подвела «кольчужка» гнома Karatechop.


Karatechop и товарищи завалили немало боссов.

В World of Warcraft разгорелся большой скандал. История, приключившаяся с Karatechop, лидером гильдии The Marvel Family, напоминает сказку. Однажды его друг и товарищ по гильдии получил по почте бронерубашку Martin's Fury. Письмо пришло из Blizzard Entertainment. Отличительная особенность Martin's Fury, которую носят только гейм-мастера, в том, она убивает всех врагов в радиусе 30 ярдов. Честным путем получить ее в World of Warcraft нельзя. Однако незадолго до появления чудесной посылки казна The Marvel Family была разграблена безвестным взломщиком аккаунтов, и Karatechop решил, что Blizzard сделала подарок гильдии, желая уладить неприятный инцидент. Так сказать, компенсировала моральный ущерб. Бронерубашка обладала 100 зарядами немедленной смерти. Karatechop использовал Martin's Fury только 14 раз (354 миллиона очков урона за одно применение) и в считаные дни стал величайшим героем World of Warcraft. Шутка ли – Огненного Левиафана убил с одного удара! Расплата не заставила себя ждать. Blizzard закрыла аккаунт Karatechop и забанила всех членов его гильдии. Компания игнорирует просьбы прокомментировать случившееся. Как так получилось, что бронерубашка гейм-мастера оказалась у простого игрока? Впрочем, многие геймеры считают, что Karatechop сам виноват. Он должен был рассказать разработчикам об ошибке, но не устоял перед соблазном. Сам игрок не намерен создавать новый персонаж. Он завязывает с WoW. ■

СОЗДАТЕЛЬ MIGHT & MAGIC УВОЛИЛСЯ

Ван Канегем ищет работу.

Petroglyph после Universe at War увлеклась MMO.

В 2006 году создатель славных серий Might & Magic и Heroes of Might & Magic Джон Ван Канегем (Jon Van Caneghem) и один из управленцев Electronic Arts Ларс Баттлер (Lars Buttler) основали компанию Trion World Network. Ребята решили зарабатывать деньги на разработке онлайновых игр. Пока не был анонсирован ни один проект, но Ван Канегем и Баттлер сумели привлечь более 100 миллионов долларов инвестиций и открыть и укомплектовать три студии (в Сан-Франциско, Остине и Сан-Диего). Было известно, что папа «Героев» руководит созданием фэнтези-MMORPG. Вдобавок на днях Trion и лас-вегасская студия Petroglyph, знакомая тебе по стратегиям Star Wars: Empire at War и Universe at War: Earth Assault, объявили о совместной разработке многопользовательской RTS. Казалось бы, все в ажуре. Но нет. Ван Канегем только что покинул Trion, где числился президентом и творческим директором необъявленного проекта. Самое любопытное, что, по неподтвержденной информации, Джона попросили уйти! Неужели проблемы с алкоголем? ■

«Чемпионы» готовы к бою.

У ГЕРОЕВ ЮБИЛЕЙ

Совсем недавно онлайновой игре City of Heroes исполнилось пять лет. Даже для MMORPG срок немалый. Если тебе надоела City of Heroes, но с трико супергероя расставаться не хочется, значит, пора присмотреться к Champions Online. Запуск очередной «геройской» MMO, созданной студией Cryptic, состоится в Европе и США 14 июля. Несмотря на то что Champions Online была анонсирована чуть больше года назад, работа над проектом была начата гораздо раньше. В свое время игра была известна как Marvel Universe Online, но затем Microsoft отказалась выпускать MMORPG, и разработчикам пришлось выкручиваться из непростой ситуации. ■

Shadowbane отправляется на кладбище MMORPG.

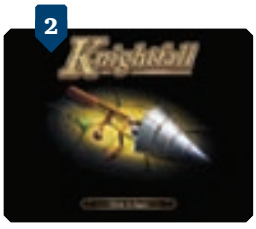
ЕЩЕ ОДНА MMO ЗАКРЫТА

Онлайновый рынок велик, но места всем на нем все равно не хватает. В текущем году уже выключили серверы Hellgate: London и Tabula Rasa. И вот новая жертва – Shadowbane. Эта MMORPG с заметным стратегическим привкусом вышла в 2003 году, однако не сумела потеснить таких монстров, как EverQuest и Asheron's Call. В 2006 году издатель – Ubisoft – сделал Shadowbane бесплатной и тем самым продлил ей жизнь. Но всему приходит конец. Ubisoft объявила, что 1 мая отключит серверы игры. Фанаты стали спешно сочинять петиции, и издатель смилостивился – закрытие состоится 1 июля. ■

Автор:
Иван Гусев

ЛЕТНИЙ КОКТЕЙЛЬ

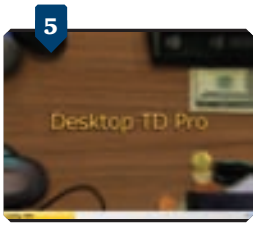
HEADSPIN STORYBOOK



KNIGHTFALL

BRIDGECRAFT

SCARYGIRL



DESKTOP TOWER DEFENSE PRO

В ИЮНЬСКОЙ ПОДБОРКЕ ФЛЕШ-ЗАБАВ ТЫ НАЙДЕШЬ ЧЕТЫРЕ ДОСТОЙНЫХ ПРОЕКТА И ОДИН ШЕДЕВР, В КОТОРЫЙ, ПРАВДА, НЕВОЗМОЖНО ИГРАТЬ. КАК ТАК ПОЛУЧИЛОСЬ – УЗНАЕШЬ ИЗ НАШЕЙ РЕЦЕНЗИИ. КАК ВЫЯСНЯЕТСЯ, В ИНДУСТРИИ ФЛЕШ-РАЗРАБОТОК ТОЖЕ ЕСТЬ СВОИ DRIV3R – БЛОКБАСТЕРЫ С НИКУДА НЕ ГОДНЫМ ГЕЙМПЛЕЕМ. ИНОГДА БОЛЬШОЙ БЮДЖЕТ И ПРОФЕССИОНАЛИЗМ НИЧЕГО НЕ РЕШАЮТ.

Найди десять отличий.

HEADSPIN STORYBOOK

- **АДРЕС:** www.stateofplaygames.com/headspin_storybook
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** низкая
- **РАЗМЕР:** 1256KB
- **ОЦЕНКА:** 4

Наверняка в детстве у тебя были книжки, при раскрывании которых перед тобой «вырастали» замок, принц на коне и красавица с белым платочком? Ну да, этакое картонное 3D. Headspin Storybook сделана по образу и подобию тех самых книжек. В этой флеш-игре нужно искать отличия между левой и правой половинами изображения. Однако есть один нюанс. Нужно сделать так, чтобы правая сторона картинки стала зеркальным отображением левой. То есть находишь отличие, кликаешь на деталь и разворачиваешь ее – будто зеркало подносишь.
Headspin Storybook восхитительно выглядит и неплохо играется. Вот только чем дальше, тем труднее. К десятому уровню (всего их 20), когда нужно будет найти неверно повернутый флажок среди множества очень похожих флагов, ты запаникуешь. Таймер тикает, времени на раздумья нет. Впрочем, проиграть нельзя. Если не успеешь в срок, потеряешь 1000 очков и начнешь уровень сначала. ■

KNIGHTFALL

- **АДРЕС:** armorgames.com/play/3273/knightfall
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** средняя
- **РАЗМЕР:** 1523KB
- **ОЦЕНКА:** 4

Однажды ясным вечерком отважный рыцарь прогуливался вместе с прекрасной юной девой. Вдруг из-под земли выскочил ужасный демон и, как водится, уволок красавицу. К счастью, рыцарь не растерялся и, вооруженный дрелью, принялся рыть в направлении центра Земли. Р-р-раз – и вот ты в подземном мире. Разработчики Knightfall вдохновлялись такими проектами, как Puzzle Quest и Super Collapse! Игровое поле – доска в клеточку. Если видишь где большое количество «фишек» одного цвета, кликни там, и они исчезнут. Рыцарь опустится ниже. Доску можно вращать по часовой стрелке и против часовой стрелки. Нужно сначала довести рыцаря до ключа, а затем к двери. Не забывай, что кругом враги и каждый атакует по-своему: кто-то бьет только соседнюю клетку, кто-то через все игровое поле. С каждым уровнем рыцарь становится сильнее и получает доступ к мощным заклинаниям – например, может одним махом превратить всех монстров на доске в цыплят. ■

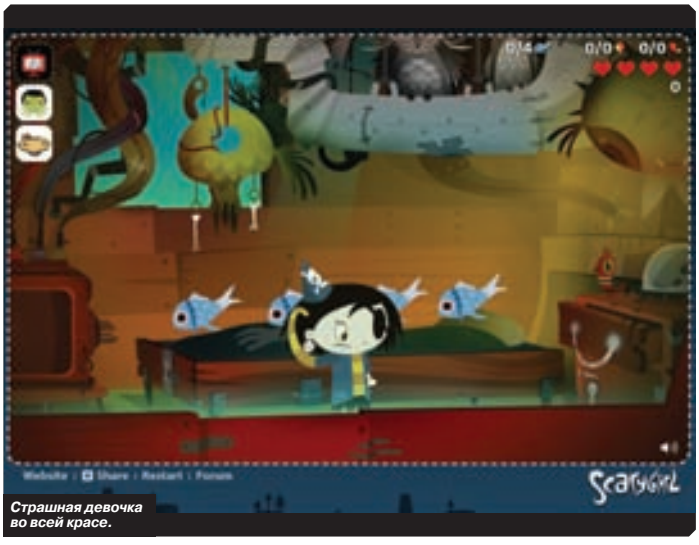
Knightfall – довольно замороченная игра.

BRIDGECRAFT

- **АДРЕС:** www.candystand.com/play.do?id=18526
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** средняя
- **РАЗМЕР:** 1996KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Беда, беда! На далекой планете, населенной симпатичными существами, случился природный катаклизм. Цунами смыло целый город в океан и раздробило земную твердь на сотню островов. Нужно срочно строить мосты!
Пусть Bridgecraft с ее мультяшной графикой выглядит детской флеш-забавой, на поверку это серьезная и непростая игра. Мосты можно возводить, используя дерево, сталь и веревки. Закончив, необходимо проверить сооружение на прочность. Поначалу ты строишь совсем простенькие конструкции, но чем дальше, тем сложнее становятся задания и тем меньше бюджет (да, твои финансовые возможности не безграничны). Мосты, как правило, получаются довольно хлипкие, поэтому старайся не экономить на разных стальных «поддержках» и веревочных «подтяжках». Всего в Bridgecraft насчитывается 70 уровней, так что вряд ли удастся одолеть игру за вечер. Наберись терпения, запасись стройматериалами – и вперед, на помощь жертвам стихии.

Визуально Bridgecraft немного напоминает «Лунтика».



Страшная девочка во всей красе.

SCARYGIRL

- **АДРЕС:** www.scarygirl.com
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** низкая
- **РАЗМЕР:** 5232KB
- **ОЦЕНКА:** 3

Scarygirl – удивительная игра. Это крайне масштабный канадско-австралийский проект, в разработке которого участвовали сразу несколько студий. Когда начинается вступительный ролик, уж прости за жаргон, крышу сносит напрочь. Анимация и режиссура просто великолепны. Потом запускается сама игра, и поначалу придраться не к чему. Картинка – на пять с плюсом. Жуткая девочка, главная героиня Scarygirl, отлично анимирована. Мир, в котором происходит действие, так и манит. Чудится, ты на пороге великого открытия, удивительного приключения. Кажется, будто Scarygirl – лучший платформер со времен Super Mario Bros. Магия исчезает, едва начинаешь играть. Scarygirl ужасна! В этой флешке нечеткое управление и тысяча багов. Заплывы под водой способны вызвать сердечный приступ. Scarygirl прекрасна, но в нее невозможно играть. Правда, разработчики обещают устранить недоделки, и, может быть, в будущем все изменится.

DESKTOP TOWER DEFENSE PRO

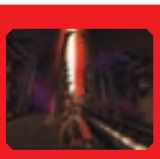
- **АДРЕС:** www.casualcollective.com/#games/Desktop_TD_Pro
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** высокая
- **РАЗМЕР:** 974KB
- **ОЦЕНКА:** 5

В последнее время игр, где нужно защищать территорию при помощи оборонительных башен, развелось как бродячих собак. Подавляющее большинство из них начисто лишены оригинальности. Но есть одна, выдержавшая испытание временем и остающаяся лучшим представителем жанра «башни и монстры». Это Desktop Tower Defense. В игре студии HandDrawnGames боевые действия ведутся на офисном столе, среди блокнотов и телефонов. Башни ты рисуешь карандашиком прямо на столешнице. Что характерно, у врагов нет четкого маршрута, и нужно строить коридорчики, а то чертяки разбегутся кто куда.
На днях вышла новая версия проекта – Desktop Tower Defense Pro. Улучшена графика (теперь есть трехмерные модели башен и несколько типов столешниц), появилось несколько новых режимов игры. Стоит отметить скоростное прохождение, в котором с монстрами нужно расправляться как можно быстрее, а также многопользовательский режим.

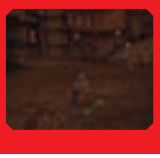
Поле боя – офисный стол.

Автор:
Денис Кублицкий

Несмотря на малый рост и большое пузо, несколько мстителей способны разорвать даже героя.



СТАТУС
ВОИНСТВУЮЩИЙ ЖРЕЦ ДРАЭЛЕН, РАНГ 40



ДИСЛОКАЦИЯ
RANALD, ГОРОД НЕИЗБЕЖНОСТИ

WARHAMMER ONLINE: ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ

ВО ВРАЖЕСКОЙ СТОЛИЦЕ

ЗАХВАТ И РАЗГРАБЛЕНИЕ ВРАЖЕСКОЙ СТОЛИЦЫ – САМЫЙ ЧТО НИ НА ЕСТЬ END GAME В WARHAMMER ONLINE. НА ДАННЫЙ МОМЕНТ ТОЛЬКО ТАМ МОЖНО ПОЛУЧИТЬ ЛУЧШИЕ ВЕЩИ, ТРЕБУЮЩИЕ МИНИМУМ 50-ГО РАНГА ИЗВЕСТНОСТИ, ВДОВОЛЬ ПОТРЕПАТЬ СЕБЕ НЕРВЫ В ПОПЫТКАХ УБИТЬ САМЫХ СИЛЬНЫХ БОССОВ В ИГРЕ ДА И ПРОСТО ПОЛУЧИТЬ УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ ВТОРЖЕНИЯ В ОБИТЕЛЬ ВРАГА. НО И УСИЛИЯ ДЛЯ ПРОНИКНОВЕНИЯ В СТОЛИЦУ ПРОТИВНИКА НАДО ПРИЛОЖИТЬ СООТВЕТСТВУЮЩИЕ – МАЛО КТО НАДЕЯЛСЯ, ЧТО ПЕРВЫЕ ОСАДЫ НА РУССКОМ СЕРВЕРЕ RANALD ПРОЙДУТ ТАК СКОРО.

Начиналось все довольно невинно: как водится во всех MMO, несколько игроков первыми прокачались до высоких уровней и начали захватывать замки в зонах четвертого этапа. Естественно, не забавы ради, а исключительно с целью получения мешочков с вещами из уничтожительского набора брони (из золотого мешка можно взять шапку, наплечники и нагрудник). Некоторое время группы персонажей Порядка и Разрушения так и бегали по этим замкам, не вступая в открытые бои. Более того, даже сценариев в Т4 не было – для их старта попросту не хватало участников. Несмотря на отсутствие сценариев и столкновений, Разрушению удалось захватить Гору грома (центральная зона гномов в Т4). Сей факт вызвал бурю негодования со стороны игроков Порядка, ведь захват зоны по очкам возможен только после нескольких побед на сценариях, связанных с данной зоной. Впрочем, дальше Горы грома дело не пошло – некоторое время ни одна из сторон так и не смогла захватить ни одну из зон.

ИСКУССТВО ВОЙНЫ

Настоящее веселье началось с выходом патча 1.2 и введением системы превосходства, которая дает возможность захватить зону не по очкам, а удерживая ключевые объекты в течение определенного времени. Не берусь утверждать, что двигало силами Разрушения – желание поставить рекорд по захвату Альтдорфа (столицы Империи), наказать весь Порядок или же «пофармить» захватнический набор брони на фортах, но все они с небывалой активностью принялись захватывать зоны. Даже на этом этапе многие сомневались, что им удастся захватить форт (цитадель, прикрывающую вход в столицу): высокоуровневых игроков все еще было не очень

Одна из ключевых точек в Городе неизбежности.

много, а лорд на форте бьет очень сильно, причем сразу по всем. Однако – о чудо! – форт войскам Разрушения захватить удалось. Тогда наконец игроки Порядка опомнились и не дали противнику взять второй форт – в этом случае враг смог бы вторгнуться в столицу.

А совсем скоро произошло уж совсем невероятное (по меркам тех, кто играл на европейских серверах): силы Порядка захватили зоны темных эльфов и Хаоса, взяли оба форта и, сломав ворота столицы, вошли в Город неизбежности.

НА ПОРОГЕ НЕИЗБЕЖНОСТИ

Первое посещение вражеской столицы (и в этом нет ничего необычного) действительно превратилось в экскурсию. Люди, ранее игравшие в WAR за Разрушение, видели этот город с «другой» стороны. Те, кто на европейских серверах сражался за Порядок, об атаке столицы Хаоса могли только мечтать. Наконец, игрокам, пришедшим в Warhammer с выходом русской версии, все и вовсе было в диковинку. Пылающий вариант Города неизбежности (как и Альтдорфа), представляет собой одно большое открытое задание. В награду за его выполнение можно получить отличные вещи, а в золотых мешках находятся предметы из завоевательского набора брони. Но задание это совсем непростое: оно является конфликтным, то есть выполнить его могут как атакующие (в данном случае силы Порядка), так и защитники (силы Разрушения). Времени на первый этап атаки дается два часа (до патча 1.2 было шесть часов). Если за это время атакующим удастся набрать достаточно победных очков (механика примерно такая же, как при захвате зон), они смогут продвинуться дальше и сразиться с более сильными врагами. Впрочем, этого вообще практически никто не видел (на русских серверах – точно), поэтому и рассказывать пока не о чем.

МЫ ИЛИ ОНИ

Кстати, конфликтные задания – фишка игры, которой сотрудники Mythic хвастались еще за год до выхода WAR. Смысл таких квестов в том, что каждой из сторон нужно выполнить определенные задачи. Те, кто сделает их первыми, получают возможность выполнить второй этап. Обычно он заключается в убийстве босса, при этом другая сторона всеми силами пытается этому помешать. В итоге и так непростое сражение с монстром превращается в нечто невероятное – обычно одна группа или рейд пытаются выполнить этап открытого задания, а все остальные разбираются с игроками вражеской фракции. На данный момент конфликтных заданий в игре не так уж много, но, судя по всему, куча подобного контента появится в следующем большом патче 1.3, который должен выйти в июне.

ПО ОДЕЖКЕ ВСТРЕЧАЮТ

Еще одной проблемой при атаке столицы становится экипировка персонажей. В Warhammer Online нет такой сильной зависимости характеристик персонажа от

«Песики» Аделла – героя, которого требуется убить для выполнения открытого задания в Городе неизбежности.

Крайне несимпатичны, правда? И кусаются неимоверно больно.

ПООЩРЕНИЕ К ДЕЙСТВИЮ

Основная стратегическая задача в Warhammer Online – удержание контроля над зоной, причем независимо от механики захвата (по очкам или по системе превосходства, о чем я писал в прошлом дневнике) игрокам необходимо контролировать все ключевые точки и замки в локации. Очевидно, что кроме общего удовлетворения от победы игрок должен получать что-то еще. Поэтому Mythic совершенно справедливо дает опыт, известность и влияние всем персонажам, принимавшим участие в защите или штурме точек и замков. Кроме того, при успешном захвате зоны на первом, втором и третьем этапах все находящиеся в локации игроки получают известность и временный бонус к получаемому опыту. В то же время захват зон на четвертом этапе лишь приближает тебя на один шаг к вторжению во вражескую столицу, но больше не дает ничего. Казалось бы, и так неплохая мотивация, но разработчики решили добавить новых плюшек: скорее всего, в следующем обновлении (1.2.1) игроки будут получать дополнительную известность при захвате зон. Интересно, когда Mythic начнет награждать сторону, захватившую зоны на всех этапах? Например, на представленном скриншоте силы Разрушения контролируют все локации на линии фронта Империя – Хаос.

Некоторые ключевые объекты (или попросту точки) в oRvR расположены под землей или в зданиях, так что их проще защищать.

вещей, как в некоторых других MMO, но добывать лучшие вещи все равно придется – ради защитных эффектов.
Против игроков они совершенно бесполезны, однако помогают снизить урон, получаемый от определенных монстров. Существует несколько типов защитных эффектов. Например, самый слабый, малый защитный эффект (им обладают предметы уничтожительского и кровавластного наборов брони) позволяет снизить урон от монстров, обитающих в городских подземельях, и лордов фортов. Для убийства монстров в столице необходимы вещи с большим защитным эффектом. Получить их можно либо в oRvR (при захвате фортов), либо в городских подземельях. Поскольку фортов на всех не напасешься, большинству игроков остается второй вариант.
Но и тут все не так просто. Городские подземелья можно проходить раз в три дня, и с каждого босса падает по две вещи, причем не обязательно на классы, находящиеся в группе. Скорее даже наоборот. А поскольку эти предметы нельзя передавать другим игрокам, выбивание нужных вещей может затянуться на пару месяцев – если тебе очень не везет. Счастливчики, собравшие полный набор вещей за пару недель, – редкое исключение. В общем, большая часть добычи оказывается бесполезной и идет на слом – из фрагментов можно создавать талисманы, которые вставляются в ячейки на предметах и повышают характеристики персонажа.

ВЕЧНАЯ ВОЙНА

Фактически создатели заставляют снова и снова проходить PvE-инстансы ради того, чтобы увидеть высокоуровневый контент, сиречь столицу врага. И ведь действительно, большая часть экипировки добывается в PvE – иронично для PvP-ориентированной игры. С другой стороны, «фарм» так или иначе присутствует в любой MMO, а здесь реализован далеко не худший вариант. Вдобавок разработчики обещают пересмотреть схему действия защитных эффектов и механизм падения вещей в подземельях. В конечном итоге если ты хочешь просто сразиться с другими игроками, то всегда можешь принять участие в сценарии или отправиться в oRvR-зону. Столица – она на то и end-game-контент, чтобы попасть туда и убить всех боссов было сложно. Ведь когда ты увидишь в игре все, чем она сможет тебя удивить?

P.S. В начале апреля войска Разрушения на европейском сервере Karak Eight Peaks захватили Альтдорф и победили императора Карла Франца. Впервые в мире. Буквально через неделю после этого войска Порядка на европейском сервере Eltharion убили в Городе Неизбежности Царь-Занека. Тоже впервые в мире. Пока только на двух серверах, но весь контент игры пройден. Однако уже на момент выхода этого номера в Warhammer Online должны появится новые зоны – земли Нехекхарана, о чем я и расскажу в одном из ближайших выпусков дневников. ■

ЗЕЛЕНЫЕ ПРОТИВ РЫЖИХ

Как и предполагалось, желающих оценить два новых класса: орка-рубаку и гнома-мстителя – было хоть отбавляй. Сразу после установки соответствующего обновления на серверы начальные зоны заполонили толпы рыжих панков и зеленых грибочков (всем известно, что вархаммеровские орки появляются из спор). В сценариях первого этапа других классов практически не было (смотри скриншот). Но только небольшая часть продолжила прокачивать эти классы дальше: кто-то вернулся к игре за основного персонажа, кто-то разочаровался в новых классах – не понравилась внешность или механика боя. Сражаясь, мститель и рубака накапливают ярость, которая увеличивает наносимый ими урон, но снижает защиту. Разъярившись, они представляют очень грозных противников, но и умирают в состоянии «берсерка» как пресловутые мухи. Впрочем, ситуация меняется, если в группе есть хотя бы один лекарь, но где ж их взять, если все кинулись играть за рубак и мстителей? В зонах четвертого этапа (уровни выше 30-го) представителей этих двух классов пока относительно немного, но уже сейчас ясно, что несколько злобных орков или полуголых гномов представляют очень грозную силу. То ли еще будет, когда их прокачается больше. А Mythic придется в очередной раз задуматься о проблемах баланса.

ПЫЛАЮЩИЙ ВАРИАНТ ГОРОДА НЕИЗБЕЖНОСТИ ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ ОДНО БОЛЬШОЕ ОТКРЫТОЕ ЗАДАНИЕ.

Но большинство точек от превосходящих сил противника защитить практически нереально.

Читайте в июньском номере журнала

TOTAL DVD

Все о долгожданных блокбастерах

Терминатор 4
Трансформеры 2

- Звезда номера – «трансформер» Шиа ЛаБаф
- Двадцатка лучших фильмов о вторжении инопланетян
- Более 50-ти обзоров DVD-релизов
- 25 новейших обзоров российских Blu-ray

реклама

Июньский номер Total DVD в продаже с 27 мая

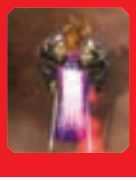
Автор:
Святослав Торик

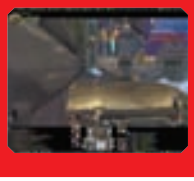
Появление в Даларане ежедневных квестов на рыбную ловлю было лишь делом времени. Новые награды, достижения – как обычно.

Лагерь неутомимого путешественника Бранна Бронзоборода. Именно этот храбрый дворф ведет исследования Ульдуара, а мы ему помогаем.

WORLD OF WARCRAFT

ОСТОРОЖНО, ТАЙНА РАСКРЫВАЕТСЯ





СТАТУС
TORICK

ДИСЛОКАЦИЯ
EU-DEATHWING, НОРДСКОЛ

НИКТО В ТОЧНОСТИ НЕ ЗНАЕТ, СКОЛЬКО ИЗ ВОСЬМИ С ЛИШНИМ МИЛЛИОНОВ ПОДПИСЧИКОВ WRATH OF THE LICH KING В ТОТ ДЕНЬ СОБРАЛОСЬ В ДАЛАРАНЕ. НО ОДНО ИЗВЕСТНО НАВЕРНЯКА: ТАКОГО НАПЛЫВА ЛЮБОПЫТСТВУЮЩИХ ИГРОКОВ СЕРВЕРЫ ДОСЕЛЕ НЕ ИСПЫТЫВАЛИ. ТОННА ИЗМЕНЕНИЙ, ПЕРЕДЕЛКА ПОЧТИ ВСЕХ КЛАССОВ, НОВЫЕ СОБЫТИЯ И, РАЗУМЕЕТСЯ, ОГРОМНОЕ РЕЙДОВОЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ. ВСЕ О САМОМ КРУПНОМ КОНТЕНТ-ПАТЧЕ THE SECRETS OF ULDUAR – НА БЛИЖАЙШИХ ТРЕХ СТРАНИЦАХ.

Пять месяцев минуло с тех пор, как полки игроков украсила коробка World of Warcraft: Wrath of the Lich King. В обзоре, как ты помнишь, я упомянул жалобы игроков на ограниченное содержание этого дополнения. Даже не самая продвинутая гильдия через два месяца осваивала практически все доступные рейдовые подземелья, а через три – одевалась в самую мощную экипировку. Заниматься было решительно нечем, если не считать достижений. Казалось бы, при таком раскладе можно смело вставать и уходить – благо конкурентов навалом (об их качестве умолчим). Однако разработчики прекрасно отдают себе отчет в том, что огню постоянно требуется больше масла, и практически сразу же анонсировали контент-патч с абсолютно новым рейдовым инстансом (и, как водится, огромным количеством нововведений) сразу же после выхода WotlK. Уже тогда было известно, что в патче готовится Ульдуар – цитадель Титанов, в которой заключены многие секреты о происхождении рас Азерота, о самой планете, о титанах, о Старых Богах. Ради этой информации можно и подзадержаться в игре, ведь мир – один из самых проработанных и увлекательных в секторе MMORPG.

СЛАДКИЕ ОБЕЩАНИЯ

Периодически игровые дизайнеры подбрасывали угля в топку ожидания: вот вам изменения в классах, а вот вам система двойных талантов, а вот улучшение интерфейса, а вот функция отслеживания квестов и достижений. Народ тусовался на форумах в ожидании тестового сервера, жадно ловя каждое слово Оттуда. Наконец появился патч, и самые терпеливые из нетерпеливых рванули осматривать Ульдуар, несмотря на постоянные рестарты, кучу ошибок и лагов. Тестирование шло около трех месяцев, и я уже было порывался прервать путешествия по Азероту и написать впечатления от патча, но тут вышло обновление с кучей изменений. Так что мне пришлось махнуть рукой и забыть об этом как минимум до выхода патча на игровых серверах – а ну как в последний момент опять что-нибудь поменяют? Кстати, действительно изменили, но об этом позже.

Нет смысла перечислять все нововведения, поскольку числа им не счесть. Достаточно сказать, что для их публикации в чистом виде, без моих комментариев, потребуется журнального места в десять раз больше, чем заняла моя статья. Это если не ставить иллюстрации. Лучше уж я расскажу о том, что видел своими глазами.

ТИТАНИЧЕСКИЕ УСИЛИЯ

Итак, главная фишка World of Warcraft 3.1 – рейдовый инстанс под названием Ульдуар (Ulduar). Как и все прочие подземелья в Wrath of the Lich King, он существует в двух ипостасях: обычный на 10 приключенцев и героический для 25 опытных рейдеров. Отличаются они не только усиленными и новыми возможностями боссов в «героике», но и наличием эксклюзивного и крайне сложного даже для героических пробежек босса – Алгалона-Наблюдателя (см. врезку). Сейчас еще рано говорить о том, насколько этот инстанс удачен, насколь-

Альтернативный вариант развития персонажа – всего в одном щелчке мыши.

ко он хорош по дизайну, как его воспринимают игроки. Да и я в своем дневнике предпочитаю высказывать свое собственное мнение. А оно примерно таково: недотянули. Инстанс сложный. Да, разработчики предупреждали, что Ульдуар будет минимум на голову выше всего, что мы видели раньше. Да, они говорили, что это не для казуалов, пару раз в неделю осторожно заглядывающих в Накс. Но все оказалось несколько сложнее. Возможно, виной такому мнению мои первые впечатления от подземелья, поскольку еще с неделю после выхода патча серверы лихорадило так, что оставалось только надеяться, что мы успеем убить хотя бы одного босса до того, как инстанс повиснет и автоматика перезагрузит сервер. Эта вечная тряска, по всей вероятности, и дала почву для наших ошибок, в результате которых перенервничал весь рейд – от и без того напряженного «танка»-лидера до обычно спокойных разбойников. Впоследствии, несмотря на лаги и зависания, мы выучили и отработали тактику до такой степени, что можно было ночью разбудить любого участника рейда и спросить, в какой последовательности катапультировать пассажиров на Левиафане. Но осадок остался…

В противовес большому комплексному инстансу добавили нового PvP-босса. Условия доступа те же, что и к Аркавону, – нужно захватить Озеро ледяных оков под свой контроль, затем спуститься в подземелье и сразиться с «новеньким». Босс весьма непрост в освоении, зато справившимся с ним смельчакам достанется экипировка того же уровня, что и в Ульдуаре!

СЕКРЕТЫ МАСТЕРОВ

Второе серьезное нововведение – Серебряный турнир. Рыцари со всего света собрались на северной кромке Ледяной короны, чтобы сразиться под флагом любимой столицы с другими участниками. Для игроков это означает следующее: новые ежедневные задания, новая фракция, соответственно новые награды (включая эпические). Отдельно стоит отметить реализацию мечты отечественных игроков: здесь есть бои на конях! Разработчики утверждают, что на этом турнир не заканчивается – так что придется подождать и посмотреть, что же они для нас придумали.

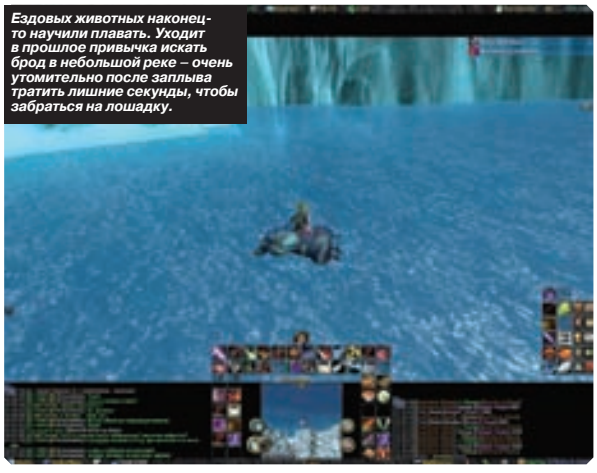
И, наконец, третье событие, которого многие ждали еще с момента выхода World of Warcraft: двойная специализация талантов. Это означает, что ты можешь сделать себе два параллельных дерева талантов, если уже достиг 40-го уровня и готов выложить 1000 монет. В любой момент (кроме как в бою, на арене и на полях сражений) ты можешь одним щелчком мыши поменять дерево талантов, легким движением руки превращаясь из выносливого PvE-«танка» в мощного PvP-воина. 1000 золота – это 20 сбросов талантов по 50 монет за каждый (максимальная стоимость сброса). Выгоду и окупаемость новой функции можешь подсчитать сам.

ВСЕ ТАЙНОЕ СТАНЕТ ЯВНЫМ

Увы, далеко не все из задуманного вошло в новый патч. К примеру, еще в январе разработчики обещали предоставить функцию сохранения и быстрого надевания различных комплектов экипировки (вплоть до десяти наборов)! Зачем это нужно? А ты представь себе: один комплект для рейдов, второй комплект для одиночных приключений, третий комплект для арены, четвертый – для полей сражений, пятый – для максимальной выносливости, шестой – для полноценной защиты от огня… Не каж-

ВСЕМОГУЩИЙ ЭКЗОРЦИЗИМ

Чем сложнее продукт, тем меньше шансов, что даже самое тщательное тестирование выявит все ошибки, сколько времени на него ни отведи. Так и в этот раз – несмотря на затянувшиеся тесты, патч вышел не без огрехов. Одной из таких промашек стал паладин. Этот класс, как и все остальные, подвергся пересмотру. Но именно здесь разработчики перегнули палку: паладины в PvP получили очень серьезное преимущество. Знакомый как-то рассказал, что он убил хорошего, выносливого воина за… четыре удара! Разработчики получили оперативную информацию о происходящем: оказывается, прием «Экзорцизм» изначально не был рассчитан для PvP, но в сочетании с прочими умениями паладинов был способен нанести мощный финальный удар по «живому игроку». Возмущенные крики подписчиков быстро стихли: ошибка была исправлена уже к следующему обновлению серверов.


Ездовых животных наконец-то научили плавать. Уходит в прошлое привычка искать брод в небольшой реке – очень утомительно после заплыва тратить лишние секунды, чтобы забраться на лошадку.

Всем новичкам разъясняют, как обращаться с копьем и скакуном. Увлекательное занятие, надо отметить!

Турнирных лошадок всего две: специальные кобылы для альянса и кельдорейские «страусы» для орды.

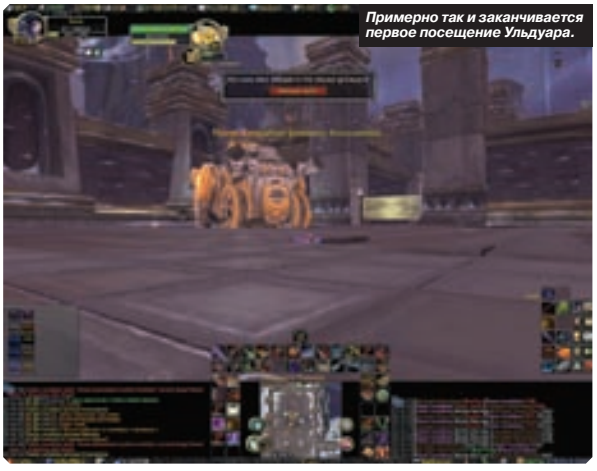
дый игрок, пребывая в здравом уме, станет таскать с собой столько шмотья, но «танки» и лекари – поверь, я знаю – постоянно носят с собой альтернативную экипировку на всякий пожарный случай. Впрочем, рано радоваться: в самый последний момент выяснилось, что «переодевалка» в патч не вошла.

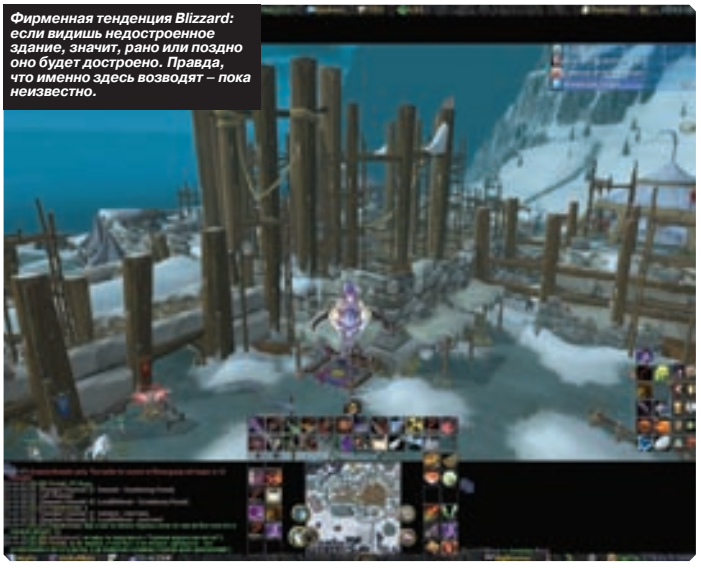
Не вошли туда и новые танцы для всех рас. Разработчики утверждают, что аниматорам и так досталось слишком много работы, последние полгода им было совсем не до танцулек. Что ж, логично и не так уж актуально – можем и до следующего патча подождать.

А пока что заглянем в ближайшее будущее. Исправления – так называемые «горячие заплатки» – исправно поставляются на серверы игры каждую неделю. Судя по интенсивности и отчетам игроков, подобная ситуация продлится как минимум до начала июня. Исправляют все: умения классов, задания, графические артефакты, логику игры. Наконец, доведя баланс до приемлемой точки, разработчики примутся и за подземелья. Ульдуар определенно ждут изменения. По большому счету, они уже идут, но пока что точечным методом: то облегчат убийство монстров, то понизят урон какого-нибудь босса. Скорее всего, нас ждут глобальные изменения, не очень критичные, но достаточные, чтобы слегка ослабить цепкую хватку хардкора, по которому так соскучились некоторые игроки, до сих пор считающие образцовым рейдовым инстансом «старый Накс». И тогда уже хлынут потоком казуалы, потянутся на форум возмущенные хардкорщики, продолжат работу над новым контентом разработчики… Жизнь вернется в свою привычную, допатчевую колею. ■

АЛГАЛОН НЕУЛОВИМЫЙ

Специально для тех, кому героический режим Ульдуара покажется недостаточно сложным, Blizzard ввела абсолютно нового босса: Алгалона-Наблюдателя. Только для того, чтобы попасть к нему, нужно выполнить непростое задание: убить четырех других боссов Ульдуара в ограниченном режиме. Например, Ходира надо завалить за три минуты, а в бою с Фреей нельзя трогать ее помощников. Мало того, получив ключ от двери Алгалона после выполнения этого задания, у рейда будет лишь один час (раз в неделю!), чтобы добраться и убить это создание. Представители Blizzard утверждают, что на данный момент это самый сложный квест в игре.


Примерно так и заканчивается первое посещение Ульдуара.


Фирменная тенденция Blizzard: если видишь недостроенное здание, значит, рано или поздно оно будет достроено. Правда, что именно здесь возводят – пока неизвестно.

Синдром «нового подземелья»: рейдеры разбежались кто куда, пробуя на зуб врагов и рассматривая необычное окружение.

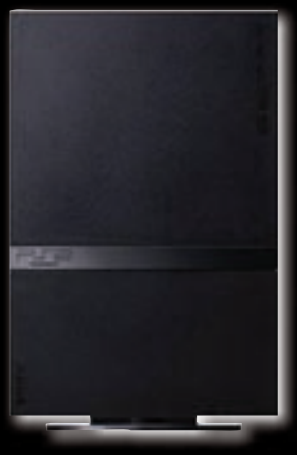
Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

Реклама

Nintendo Wii



PlayStation 2 Slim

Xbox 360 Pro (60 Gb)

**НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ**

ИГРАЙ!

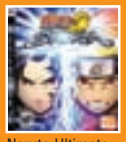
PlayStation 3 (40Gb)

Sony PSP Slim
Base Pack Black (PSP-3008/Rus)

- Принимаем заказы через Интернет и по телефону
- Возможность доставки в день заказа
- Огромный выбор компьютерных и видеоигр

Resistance 2
2090 р.

Little Big Planet
1790 р.



Naruto Ultimate Ninja Storm
2190 р.

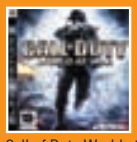
Motorstorm 2 Pacific Rift
1990 р.

Mortal Kombat vs. DC Universe
1990 р.

Prince of Persia
2390 р.

Need for Speed Undercover (русская версия)
2090 р.

Eternal Sonata
2390 р.



Call of Duty World at War (русская версия)
1950 р.

Killzone 2
2350 р.

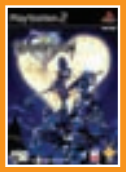
Resident Evil 5
2190 р.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
1590 р.

Silent Hill: Homecoming
1850 р.

Final Fantasy XII (Platinum)
590 р.

Odin Sphere
490 р.



Kingdom Hearts (Platinum)
590 р.

Kingdom Hearts II (Platinum)
590 р.

Resident Evil 4 (Platinum)
990 р.

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ «АЛЛОДОВ ОНЛАЙН»

ЧАСТЬ 8. ЧЕМ ПАХНУТ РЕМЕСЛА?

Привет! Меня зовут Александр Паньков. В «Аллодах Онлайн» я занимаюсь игровой механикой. Вместе с другими дизайнерами и лично Александром Мишулиным мы придумали, какими в нашем проекте будут профессии, связанные с добычей ресурсов и изготовлением предметов. В этом выпуске дневников разработчиков я расскажу, какие ремесла есть в игре, для чего они нужны, чем хороши и каким образом их можно освоить.

КУДА ПОЙТИ УЧИТЬСЯ

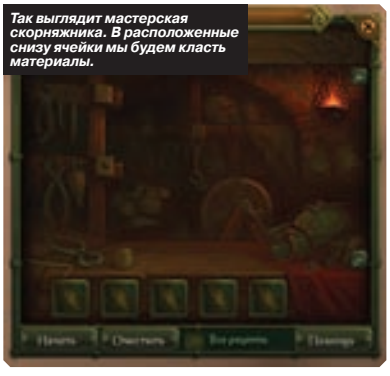
В «Аллодах Онлайн» есть «гэзеринги» (от англ. gather – «собирать») и «крафтинги» (от англ. craft – «изготавливать»), а проще говоря, профессии, отвечающие за сбор компонентов и изготовление из них нужных игроку вещей. Ремесленничество – одно из самых интересных и ключевых занятий, дающее тебе возможность самому изготавливать полезные предметы (зелья или одежду) для своего персонажа или на продажу. В «Аллодах Онлайн» (по крайней мере к началу закрытого тестирования) будет три навыка добычи и четыре навыка изготовления предметов. Итого семь разных ремесел. К собирательству относится травничество (сбор растений, ягод и кореньев), горное дело (добыча руды), а также кустарное дело (разбор на компоненты уже готовых вещей). За изготовление предметов отвечает алхимия (приготовление зелий, которые дают преимущества в бою), портняжное дело (шитье одежды из ткани), кожевничество (пошив вещей из кожи) и, наконец, кузнечное дело (создание металлической брони).

Добыча компонентов и ремесла помогут тебе не только создать по-настоящему ценные вещи для своего персонажа, но и сделать героя непохожим на других приключенцев. И это еще не все. Многие качественные или довольно редкие ингредиенты тебе предстоит выменивать у других игроков. Им, в свою очередь, придется налаживать с тобой дружеские отношения, чтобы ты продавал им зелья или одежду надлежащего качества, высокого уровня и по сходной цене. Занимаясь ремеслами, тебе придется не только набираться профессионального опыта, но и постоянно взаимодействовать с другими ребятами, развивая товарно-дружеские отношения. Общение с остальными жителями Сарнаута пойдет тебе на пользу. Ведь в скором времени придется не только обмениваться товарами, но и воевать на суше и в астрале. А в групповых битвах без крепкой и сплоченной команды никак не обойтись.

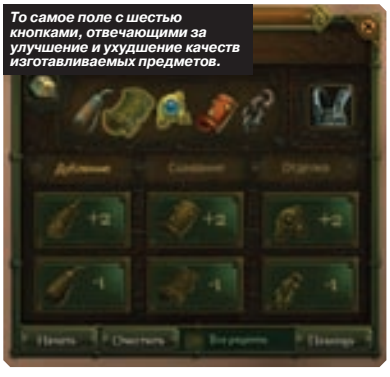
ИГРА В ИГРЫ

Сбор ресурсов и ремесленничество – еще одно наше отличие от классических

Уже на закрытом тестировании можно будет играть за эльфов.



Так выглядит мастерская скорняжника. В расположенные снизу ячейки мы будем класть материалы.



То самое поле с шестью кнопками, отвечающими за улучшение и ухудшение качеств изготавливаемых предметов.

Лаборатория алхимика готова к зельеварению. В колбы в левой части экрана кладем травы, здесь же можно посмотреть список известных рецептов.

MMORPG. Все профессии, относящиеся к созданию предметов, сделаны в «Аллодах Онлайн» по принципу известных и увлекательных мини-игр. Система изготовления вещей не будет очень простой, и в нее нужно будет вникать, как и в любую другую мини-игру. Однако ремесленничество будет вовсе не сложным, а скорее азартным и увлекательным процессом. Согласись, все имеют представление о принципах работы таких популярных игр, как покер, блэк-джек и «однорукий бандит». В «Аллодах Онлайн» у тебя всегда есть некий шанс на везение или неудачу, и в какой-то мере успех твоего эксперимента решает случай. Но при верном анализе ситуации и понимании правил каждой конкретной мини-игры все можно просчитать таким образом, чтобы удача сама приходила к тебе в руки. Алхимия работает по принципу слот-машины, и на ней, так же как и на реальных автоматах а-ля «однорукий бандит», можно зарабатывать капиталы. Особо полезна эта профессия будет любителям PvP и очень пригодится как в групповых, так и в одиночных сражениях.

Портняжное дело, кожевничество и кузнечное мастерство работают по принципу покера на костях. Здесь есть свои тактика и стратегия, и только половина дела зависит от успеха, случайности и прочих улыбок фортуны. Процесс изготовления брони превращен в действие из шести шагов, в ходе которых игрок волен выбрать, какие достоинства он возьмет, а какие недостатки исключит. Происходит это так: открываем интерфейс, выбираем материал, из которого будем делать броню. Например, особую кожу. И видим соответствующий рецепт, в котором написано, что за вещи из этой кожи можно получить и какие еще компоненты (например, нитки) для этого понадобятся. Затем генерируется поле с шестью значениями, определяющими качество будущей вещи: «Бонус к уровню (качеству, успеху)» и «Штраф к уровню (качеству, успеху)». Чтобы добиться выпадения задуманной комбинации, у тебя есть шесть соответствующих кнопок и шесть попыток. Нажимая каждую кнопку, ты принимаешь получившийся расклад. Допустим, на первой попытке вышло, что три ячейки показывают тебе «увеличить уровень шмотки», одна ячейка – «уменьшить качество», еще одна – «увеличить качество». В такой ситуации ты имеешь целых три положительных компонента и тебе выгодно выбрать именно такой расклад. «Бросить кости» можно шесть раз, рассчитывая получить наилучшую комбинацию.

ВСЕМ ПОВЕЗЕТ

Даже в случае неудачи в ходе создания предмета ты не останешься с пустыми руками. Если во время алхимического эксперимента что-то пошло не так и желаемого снадобья не вышло, взамен герой получает какую-нибудь смешную смесь, например бормотуху – зелье, которое дает случайный, неприятный, но смешной эффект. Например, уменьшение персонажа в размерах. Любой игрок в «Аллодах Онлайн» может выбрать для своего персонажа одну профессию для добычи ингредиентов и одну профессию для создания предметов. Профессиональный алхимик, портной, кожевник и кузнец способны буквально из ничего делать замечательные вещи, так что владеть этими профессиями не только при-

НЕ СТОИМ НА МЕСТЕ

Изначально у нас была идея сделать алхимические лаборатории, ткацкие цеха, кузницы, но позже мы от нее отказались. «Аллоды Онлайн» – сюжетная игра, герои постоянно идут вперед, исследуя новые территории и добиваясь важных целей. Было бы достаточно неудобно постоянно возвращаться за тридевять земель, чтобы иметь возможность заняться ремеслом. Тем более некоторые вещи требуется изготавливать прямо на ходу. Согласись, довольно скучно бежать через половину карты, чтобы сварить восстанавливающую жидкость, которая требуется здесь и сейчас. Основательно поразмыслив, мы придумали более изящное решение: чтобы все были довольны и никто не терял время. В «Аллодах Онлайн» появится походная кузница, переносная мини-лаборатория, сумка кожевника и т.п. Кстати, будущим травникам на заметку: собранные растения могут отличаться по качеству. Например, зверобой бывает обычным и обладает при этом всего одним полезным свойством, бывает хорошим – с двумя свойствами и так далее вплоть до отборного.

С первого раза не вышло – вместо нужного снадобья получилась бормотуха.

Но опытный алхимик может довернуть барабаны – и вот оно, наше снадобье, свеженькое, с пылу с жару.

Создания предметов в астрале нет. Зато там есть корабли.

ятно и интересно, но и очень полезно. Рецепты изготовления веществ и предметов «вшиты» в сам материал. Поэтому только при получении какого-то сырья становится известно, какие вещи из него можно получить. Кроме того, чем больше времени герой посвящает своему делу, тем быстрее растет его профессиональный навык. С получением нового уровня количество рецептов увеличивается.

ОТ ТЕОРИИ К ПРАКТИКЕ

Для изготовления каждой вещи требуется от двух до пяти компонентов. Все необходимые материалы ты добываешь сам или покупаешь у торговцев. Некоторые редкие компоненты даются за выполнение заданий или попадаются только в инстансах, которые, кстати, в «Аллодах Онлайн» называются приключениями, – про них мы рассказывали в прошлом выпуске дневников разработчиков. Особо ценные ресурсы выпадают из очень редких высокоуровневых монстров. Впервые ремесленный навык дает соответствующий учитель. Тебе нужно будет купить соответствующую книгу за внутриигровые деньги и прочесть ее. Возможность эта будет даваться довольно рано – как только твой герой попадет в столицу своей фракции.

Вещи, успешно созданные игроком, будут настолько же качественными, насколько и предметы, полученные, например, с крупных боссов. Собственноручное изготовление брони и зелий – второй способ обретения качественных вещей в «Аллодах Онлайн». Предметы, которые жители мира Сарнаут делают своими руками, не лучше и не хуже остальных – они просто другие. И у героя всегда будет выбор: надеть что-то квестовое либо упавшее с монстра, купить предмет у другого жителя вселенной Сарнаут или создать своими руками. Кроме того, «выбитую» из монстра вещь можно не только надеть на себя, но и разобрать на части. А после собрать из получившихся материалов другой предмет, причем не обязательно для того же самого класса персонажа. Собранная таким способом вещь будет равна начальной по эффективности, так что игроки получат возможность превратить бесполезную для своего класса вещь в нужную экипировку. ■

Качественная броня и зелья пригодятся в сражениях.

Обучаться ремеслам нужно будет в столицах.

Очень редкий ресурс можно получить, победив сильного монстра.

БИТЬ ИЛИ НЕ БИТЬ?

Боевая слава – особый ресурс, который ты можешь получить за убийство другого игрока. Очки боевой славы начисляются за каждого поверженного противника (количество очков зависит от уровня врага). Причем уничтожать слабых персонажей и раз за разом преследовать одного и того же героя невыгодно. Когда количество очков боевой славы достигает определенного значения, ты получаешь следующий PvP-ранг. В зависимости от ранга торговцы твоей фракции предоставляют персонажу определенную скидку, а раз в неделю ты можешь бесплатно получить у соответствующего NPC набор полезных предметов. Все игроки, желающие испытать свои силы в PvP, могут ежедневно брать специальные задания, выполнение которых приносит неплохое денежное вознаграждение.

Реклама

GAMEPOST
www.gamepost.ru

PlayStation 2
Самая популярная и доступная домашняя развлекательная система. В мире продано более 100 мл. шт. DVD 5.

Nintendo Wii
Wii – свежа, нова и уникальна, но что самое главное, Wii – это источник радости и веселья. Новая консоль от Nintendo изменит ваше представление о домашних видеоиграх раз и навсегда.

PlayStation 3
Самая мощная и многофункциональная игровая машина от Sony. Blu-Ray плеер, возможность выхода в Интернет, супер-дизайн и игры нового поколения.

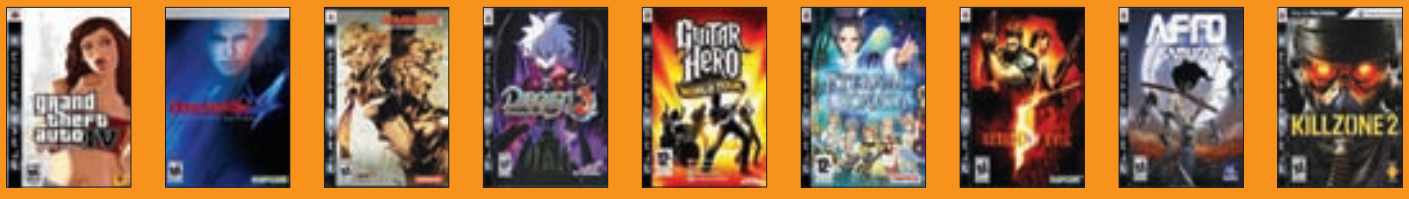
XBOX 360
Первая консоль нового поколения от Microsoft. Богатая библиотека игр и онлайновый сервис XBOX Live. Доступен с емкостью жесткого диска на 60 GB и 120 GB.

PSP
Карманная приставка нового поколения. Отличная графика, множество аксессуаров и возможностей.

GAMEPOST

В сети с 1998 года!

✉ Доставка в любой уголок России почтой или UPS
✉ Доставка курьером по Москве от 3-х часов
✉ Более 1500 игр на сайте на все игровые системы
✉ Оригинальные зарубежные коллекционные издания, раритеты и редкие игры
✉ Фигурки по играм, аниме товары, игровые аксессуары, Blu-ray диски, сувениры по играм
✉ Доставка игр под заказ из-за рубежа



t +7 (495) 780 88 25
e sales@gamepost.ru
i www.gamepost.ru

ЖЕЛЕЗО

Автор:
Антон Большаков

НОВИНКИ КОМПЬЮТЕРНОГО МИРА

СОБЛЮДАЙ ДИСТАНЦИЮ!

Компания AMD официально анонсировала первую видеокарту, произведенную по 40-нанометровому технологическому процессу. Новинка получила имя ATI Radeon HD 4770. Частота работы ядра составляет 750 МГц, 512 Мбайт 128-битной GDDR5-памяти 800 МГц. Модель обладает 640 потоковыми процессорами и 16 блоками растеризации (ROP). Ориентировочная цена 4000 рублей. Первые тесты, проведенные нашими зарубежными коллегами, ставят видеокарту наравне с HD 4850 и NVIDIA GTX 260. При пиковых нагрузках потребление системы (Intel Core i7 920, Gigabyte X58 Extreme, 2x 1024 Мбайт OCZ DDR3 Platinum, WD Raptor 740ADFD 74 Гбайт) не превышало 258 Вт, что ставит новую видеокарту в один ряд с GeForce 9600 GT и HD 4850. Надо сказать, что за такую цену она может оказаться весьма интересной.

ПРОГРЕСС ШАГАЕТ ПО НЕТБУКАМ

Новая платформа для нетбуков называется AMD Yukon. И она позволяет просматривать HD-видео формата 1080p и даже немного играть на нетбуках! В ее основе процессор AMD Athlon Neo с номинальной тактовой частотой 1.6 ГГц и одним ядром. Графическая подсистема базируется на ATI Mobility Radeon HD 3410. Конечно, на таких машинах пойдут игры разве что позапрошлого поколения, но и среди них можно выбрать что-нибудь подходящее для каждого. Следует отметить, что до нынешнего момента нетбуки не обладали даже такими возможностями. Один из первых представителей серии с AMD Yukon – ноутбук HP Pavilion dv2 (устройство, которое одновременно можно отнести и к нетбукам, и к ноутбукам). Компьютер обладает 12.1-дюймовым LED-дисплеем BrightView с разрешением 1280x800 точек. Вес новинки 1.8 кг, размеры 292x240x33 мм. Вместе с нетбуком можно приобрести внешний привод Blu-ray. Ориентировочная стоимость HP Pavilion dv2 – 25 тысяч рублей.

РУЛИ ПРОЦЕССОМ

Сколько тестов игровых рулей ни проводилось, ясно одно: Logitech G25 на сегодняшний день лучший. Другое дело, что конкуренты пытаются всячески оспорить это звание. Так, компания Genius выпустила руль с обратной связью Genius TwinWheel FXE. Отличительной особенностью новинки является кожаная оплетка. Руль оснащен функцией виброотдачи TouchSense, благодаря которой геймеры могут прочувствовать каждый поворот и любую кочку на виртуальной дороге. Складная конструкция игрового контроллера предоставляет игроку возможность регулировать угол наклона руля. Для удобства навигации по игровому меню и в самой игре контроллер оснащен 12 программируемыми кнопками. На российском рынке TwinWheel FXE появится в начале лета. Его ориентировочная розничная цена – 3000 рублей.

НОВЫЙ УРОВЕНЬ

Отныне линейка жидкокристаллических телевизоров LG с разрешением Full HD поддерживает технологию TruMotion, которая позволяет добиться частоты обновления 200 Гц. С этой целью компания LG применила технологию сканирования задней подсветки Scanning Backlight, так как она полностью устраняет эффект размытости. Качество изображения достигается за счет точного сканирования задней светодиодной подсветки, которая многократно включается и выключается. Это позволяет минимизировать эффект размытости движущегося объекта. Кроме того, телевизоры с технологией TruMotion имеют упрощенное строение задней панели, что позволяет разумно расходовать электроэнергию. Время отклика составляет 2 мс, матрица IPS. Столь высокая частота обновления экрана особенно актуальна для пользователей стереокомплекта NVIDIA 3DVision.

КАЧЕСТВО ЗВУКА

В апреле этого года произошло значительное расширение ассортимента японских наушников Audio-Technica. В частности, появились две модели: A1000X и A2000X. По заявлениям производителя, новинки позиционируются как наушники для аудиофилов и профессионалов. Они обеспечивают первоклассный реалистичный звук в широком диапазоне частот (5-42000 Гц – у A1000X, 5-45000 Гц – у A2000X). Обе модели обладают фирменной системой крепления, регулирующей положение элементов конструкции в трех плоскостях. Несмотря на внушительные размеры наушников (излучатели с мембраной диаметром 53 мм), а также вес около 300 г, и A1000X, и A2000X остаются практически неощутимыми на голове в течение всего дня или ночи. Новинки отличаются между собой не только частотным диапазоном, но и конструктивными особенностями. Дело в том, что корпус A1000X выполнен из алюминия, в то время как корпус A2000X сделан из титана. Благодаря этой особенности наушники A2000X обеспечивают более точную звукопередачу. Цена еще неизвестна.

НА ЙОТУ БЫСТРЕЕ

Стремительно развивающаяся российская компания Yota, поставщик услуг связи четвертого поколения 4G, объявляет о начале акции. Суть ее заключается в том, что пользователь, купивший комплект для выхода в интернет с мобильных устройств, при сохранении фирменной упаковки и товарного вида может без проблем забрать свои деньги назад без каких-либо справок и подтверждений из сервиса.
На этот шаг компания пошла для того, чтобы честно дать пользователям выбор, оставаться ли на старой связи со старыми операторами либо найти кого-то нового.
Что касается самого стандарта 4G, то его особенность заключается в том, что он обеспечивает скорость беспроводной передачи данных до 10 Мбит/с. Сеть вышек WiMAX, необходимых для развертывания сетей нового поколения, на данный момент покрывает большую часть центра Москвы, но поймать сигналы за пределами города уже очень сложно. Зато в перспективе, когда подобные сервисы разовьются, эту технологию ждет великое будущее. Поучаствовать в его создании можно уже сейчас – взять на «тест» телефон или модем Yota и попробовать его в деле. Может быть, вы счастливчик и в вашем районе все заработает без проблем. Также к выпуску планируются роутеры с поддержкой сотовой связи четвертого поколения.

ПОСЛЕДНИЙ ИЗ РОДА CORE 2 DUO

В конце весны – начале лета Intel собирается выпустить новый процессор из линейки Core 2 Duo. Сама линейка в скором времени прекратит свое существование, и вместо нее появится другая платформа среднего класса (в классе hi-end будет выступать Core i7). Intel собирается представить процессор Core 2 Duo P9700, тактовая частота которого составит 2.8 ГГц. Однако уровень тепловыделения составит всего лишь 28 Вт, что позволит легко использовать этот процессор в ноутбуках, в том числе ультрапортативных. О производительности говорить не приходится – эти процессоры на сегодняшний день более чем актуальны, их скорости достаточно для всех приложений, в том числе для мощных игр. С выходом нового процессора стоит ожидать небольшого снижения цен на всю существующую линейку или на отдельные модификации. И надо отдать должное Intel – компания выжала из платформы максимум, активно поддерживая ее на протяжении всего жизненного цикла.

ЗВЕЗДА ТЕЛЕЭКРАНОВ

Немного модифицировала свою флагманскую модель автономного ТВ-тюнера компания Leadtek. Пластиковая коробочка потеряла в размерах, получила обновленный софт и пару интересных возможностей. Первая – это возможность сохранения списка любимых каналов, чтобы при пролистывании десятков настроенных частот не терять время. Вторая особенность – встроенный датчик света, который регулирует яркость изображения на экране. Правда, трудно представить, где нужно смотреть телевизор, чтобы освещение постоянно менялось. Помимо всего прочего, тюнер легко работает во всех разрешениях, вплоть до 1900x1200 точек. Разумеется, модель поддерживает работу с DVD-плеерами и видеоприставками. Не обошлось без возможности оконной работы – изображение может выводиться на небольшое поле на экране, а все остальное место свободно для работы или игр. Средняя стоимость новинки составит 3500 рублей, а появления в продаже можно ожидать со дня на день.

Автор:
Антон Большаков

ЛОВИ СИГНАЛ!

РОУТЕРЫ 802.11N DRAFT

Мне никогда не нравилась идея прокладки сетевого кабеля по дому. Нет, конечно, шнур можно попросту протянуть вдоль стен. Тогда проблем никаких. Но если хочется сделать все аккуратно, придется сверлить дырки в стенах, снимать плинтусы и тянуть витую пару по самым непредназначенным к тому местам. К черту! Прокладывать проводку нужно в процессе капитального ремонта квартиры, после следует искать альтернативы. В моем случае наиболее логичным выходом из ситуации оказалось построение беспроводной сети Wi-Fi. Последняя версия протокола IEEE 802.11n Draft позволяет значительно поднять скорость соединения, а потому выбирать следует именно его.

Надо сказать, что актуальным и официально утвержденным стандартом остается 802.11g. Канальная скорость такого соединения 54 Мбит/с. В реальности же цифра снижается до 20–25 Мбит/с. Это много меньше скорости передачи информации по выделенной линии. Решить проблему и вывести пропускную способность беспроводного соединения на должный уровень призван еще не утвержденный стандарт 802.11n. В теории его канальная скорость может превышать 300 Мбит/с. Сейчас о таких цифрах речь не идет – счастье, если четверть от заявленного удастся получить. Не спасают и всяческие надстройки, которые разрабатываются производителями пользовательского оборудования. Их появление привело к тому, что оборудование разных марок совместимо друг с другом лишь частично!

Не так давно Wi-Fi Alliance решила исправить ситуацию и начала сертификацию второй черновой версии стандарта IEEE 802.11n Draft 2.0. Он вобрал в себя все наработки предыдущих лет и гарантирует совместимость оборудования от разных производителей. Отныне максимально возможная полоса пропускания составляет 600 Мбит/с. Возможно это при условии пользования оборудованием с четырьмя приемопередатчиками и шириной канала 40 МГц. В 802.11g канал был 20 МГц. Новый 802.11n Draft 2.0 предусматривает возможность работы также и на 20 МГц для предотвращения пересечения в радиоэфире с другими сетями. Правда, в этом случае максимально возможная скорость снижается до 300 Мбит/с. Если же производитель установит не четыре, а, скажем, два или три передатчика, пропускная способность снизится еще больше.

Собственно, технология работы нескольких передатчиков одновременно и стала отличительной особенностью 802.11n. Называется она MIMO (от англ. Multiple Input Multiple Output). Прежде в точках доступа был всего одна передатчик, а точнее, одна антенна и один трансивер. Они создавали одно соединение для отправки и получения данных. Суть 802.11n заключается в организации нескольких параллельных соединений. В идеале устройство с поддержкой 802.11n должно иметь четыре антенны и столько же трансиверов. Работать они должны в одном диапазоне частот. Избежать наложения сигналов друг на друга помогают разнесение антенн, кодирование и еще несколько хитроумных трюков. Выбирая роутер для построения беспроводной сети, нужно обратить внимание на его функциональность. Как правило, роутер с функцией точки доступа Wi-Fi имеет один порт WAN, четыре разъема LAN и несколько антенн (внутренних или внешних). В первый порт втыкается кабель от интернет-провайдера, во все остальные компьютер, IP-телефон, консоль или ТВ-декодер. Я предпочитаю беспроводное соединение, потому оставляю их пустыми. Разве что настольный ПК подключил бы проводом, если есть возможность для максимальной скорости скачивания «торрентов». Удобно также, когда у роутера есть USB-порт. Как правило, через него можно подключить внешний накопитель, который будет доступен всем клиентам домашней сети. Это отличная идея для реализации медиасервера с музыкой и фильмами. Иногда туда можно воткнуть и провод от принтера. Это тоже удобно. Печатать документы получится с любого компьютера, а не только с настольного ПК.

Не менее важно изучить список поддерживаемых протоколов. Обычно это PPPoE, PPTP, L2TP. В крупных городах соединение с интернетом провайдеры организуют посредством VPN-протоколов. Если объяснять простыми словами, работает это так. Клиент имеет физическое подключение к сети провайдера. Сеть провайдера, в свою очередь, имеет довольно сложную архитектуру и поделена на множество подсетей. Дабы реализовать соединение с глобальной сетью, организуется виртуальный VPN-туннель, через который данные проходят напрямую к клиенту и обратно вне зависимости от структуры сети провайдера. Это удобно с точки зрения настройки подключения и позволяет клиенту иметь собственный IP-адрес в интернете. Камень преткновения в том, что многие роутеры при активном VPN-подключении не умеют обращаться к внутренним ресурсам сети провайдера. То есть они не имеют функцию статической маршрутизации, а она очень важна. Внутрисетевой трафик движется с большой скоростью и, что самое главное, бесплатен! Не будет лишней и возможность задания статических и динамических параметров соединения для всех трех протоколов. Важно в L2TP иметь возможность указания адреса шлюза отдельно от адреса сервера как IP-адресом, так и в виде URL-имени. Если же ты планируешь пользоваться услугой цифрового телевидения IPTV, роутер должен уметь работать с протоколом IGMP.

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

- **ASUS RT-N15**
  (тестировался с ASUS USB-N11)
- **ASUS WL-500W**
  (тестировался с ASUS USB-N11)
- **D-LINK DIR-615**
  (тестировался с D-LINK DWA-160)
- **D-LINK DIR-855**
  (тестировался с D-LINK DWA-160)
- **EDIMAX BR-6504N**
  (тестировался с EDIMAX EW-7718Un)
- **NETGEAR WNR3500**
  (тестировался с NETGEAR WNDA3100)
- **NETGEAR WNDR3300**
  (тестировался с NETGEAR WNDA3100)
- **TRENDNET TEW-633GR**
  (тестировался с TRENDNET TEW-621PC)
- **TRENDNET TEW-632BRP**
  (тестировался с TRENDNET TEW-621PC)

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Скорость беспроводного подключения измерялась на расстоянии примерно 15 метров в режиме full duplex. Двухдиапазонные роутеры тестировались на частоте 5 ГГц. Обрати внимание, что каждый роутер работал в паре с адаптером того же производителя.

ОСОБОЕ МНЕНИЕ

У меня с Wi-Fi связана целая история. Дома у меня два компьютера: настольный и лэптоп. Подключать лэптоп к интернету через провод неудобно, некруто и явно вчерашний день, поэтому я решил собрать сеть через Wi-Fi. Собрал, поработал несколько дней. Wi-Fi (речь о IEEE 802.11g) при всем своем потенциальном удобстве, как оказалось, не выдерживает проверки реальностью и совершенно не тянет на альтернативу проводной локальной сети. Пересылка файла в гигабайт-другой между компьютерами может занимать больше часа (!), связь работает явно не так быстро, как могла бы, шифрование неудобно и неинтуитивно, точка доступа (она же ADSL-модем) открывает порты по принципу, который не имеет ничего общего с ее настройками. Я попробовал три точки доступа от разных производителей, но ни одна из них не обеспечила связи столь же надежной и корректной, как при проводном соединении. Ощущение такое, что технология беспроводной связи еще просто недостаточно отлажена для массового использования. В итоге я пошел на компромисс: настольный компьютер подключил по старинке, лэптоп – через Wi-Fi, а файлы между машинами ношу как пещерный человек – на флешке.

Игорь Сонин
зам. главного редактора

ASUS RT-N15

В семействе сетевых устройств марки ASUS обновление. Теперь флагманом линейки по праву считается ASUS RT-N15. Этот роутер во многом похож на ASUS WL-500W, вот только не имеет USB-портов. Причину такого решения со стороны производителя объяснить трудно. Мне во всяком случае очень понравилась возможность подключения принтера и внешнего накопителя в ASUS WL-500W. Тут же таковой нет. Взамен USB-портов пользователю предлагается четыре LAN-разъема с канальной скоростью 1000 Мбит/с. Это приятно – с ASUS RT-N15 и качественными кабелями у меня дома может появиться гигабитная сеть. Вот только из чего ее строить: из одного настольного ПК и ноутбука с подключением по Wi-Fi? Непонятно! Если гигабитная сеть тебе точно не нужна, имеет смысл выбрать ASUS RT-N13.
Программная оболочка и функциональность микропрограммы во многом повторяют возможности ASUS WL-500W. Приятно, что в базовой версии прошивки уже есть все необходимые возможности: адрес VPN-сервера в виде URL, автоматический DHCP-сервер, поддержка IPTV. У меня не возникло никаких проблем и с доступом в локальную сеть провайдера при активном интернет-подключении.
В процессе настройки была также найдена функция WAN Bridging. Нужна она для перенаправления всего трафика с WAN на один или несколько портов LAN на случай, если тебе понадобится прямой доступ к WAN в обход маршрутизатора.
Теперь о скорости самого роутера. Все бы ничего, но вот скорость PPTP мала – не более 30 Мбит/с. Я заметил это очень быстро, ибо предпочитаю тарифы без ограничения в скорости с определенной квотой трафика. Аналогичная ситуация наблюдалась и с ASUS WL-500W.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ гигабитные WAN/LAN-порты
+ хорошая функциональность
+ удобный русифицированный интерфейс
- невысокая скорость PPTP

ASUS RT-N15 ВО МНОГОМ ПОХОЖ НА ASUS WL-500W, ВОТ ТОЛЬКО НЕ ИМЕЕТ USB-ПОРТОВ. ВЗАМЕН – ГИГАБИТНЫЕ ПОРТЫ LAN И WAN.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ для этой модели существует великое множество прошивок
+ через USB можно подключить винчестер, принтер и камеру
- невысокая скорость PPTP
- низкая скорость доступа к USB-накопителю

ASUS WL-500W

Этот роутер был специально взят в тест для сравнения с более новой моделью ASUS RT-N15. Базовая версия ASUS WL-500W появилась два с лишним года назад и называлась ASUS WL-500G. Тогда она не имела функции точки доступа. Благодаря открытому коду микропрограммы эта модель получила широкую популярность среди пользователей – установка альтернативной прошивки значительно расширяла базовую функциональность. Именно за счет этого ASUS WL-500G стал наиболее предпочтительным решением для подключения к российским провайдерам. И оставался таковым довольно долгое время. Потом лидерство перехватили продукты других марок.
Тестовый образец ASUS WL-500W обладает максимально возможной функциональностью для домашнего роутера уже с фирменной прошивкой от ASUS последних версий. Правда, энтузиасты могут поискать и неофициальный релиз микрокода на сайте www.wl500g.info. По скорости эта модель показывает хорошие результаты в NAT и довольно низкие в PPTP. Раскрою секрет: улучшить пропускную способность последнего можно, добавив в Additional pppd options строку nomppe nomppc sync. При этом адрес VPN-сервера следует задавать с параметрами --sync –nobuffer. В этом случае ASUS WL-500W обгоняет даже ASUS RT-N15.
Столь обожаемые мною USB-порты работают с жесткими дисками, принтерами и веб-камерами. Правда, скорость доступа к внешнему накопителю чрезвычайно мала и не превышает 2 Мбайт/с.

D-LINK DIR-615

Этот роутер с функцией точки доступа привлекает прежде всего своей ценой. В описании его на официальном сайте также говорится, что эта модель унаследовала большинство функций своих старших братьев. Особо подчеркивается поддержка IPv6 (новая версия протокола IP; отличается большим адресным пространством). Она, правда, пока неактуальна, ибо повсеместное внедрение ожидается лишь к 2015 году.

Выглядит D-LINK DIR-615 весьма аскетично, под стать цене. Кроме того, здесь всего два приемопередатчика, о чем свидетельствуют две внешние антенны. Отразилось это и на скорости беспроводного подключения – роутеры с тремя антеннами в полтора раза быстрее. Порадовала пропускная способность NAT и PPTP. Правда, в процессе настройки L2TP мне не удалось указать URL-адрес VPN-сервера. Пришлось набивать IP. В остальном все прошло гладко. Статическая маршрутизация работает вполне исправно, доступ к внутренним ресурсам провайдера есть. Присутствует и поддержка multicast. Заявлено, что D-LINK DIR-615 адаптирован для работы в сетях отечественных провайдеров. Похоже на правду! Думаю, это лучший роутер за неполные 2500 рублей.

Интерфейс программной оболочки удобный, в нем много настроек, и при этом начинающий пользователь в них не запутается. Непонятно, почему язык у оболочки английский, а не русский. Адаптировано вроде, да и версия 2.27RU навела на мысли о поддержке русского. Ан нет!

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ хорошая скорость NAT и PPTP
+ адаптирован для работы в российских сетях
+ бонусом поддержка IPv6
- невысокая скорость беспроводного подключения

ИНТЕРФЕЙС ПРОГРАММНОЙ ОБОЛОЧКИ В РОУТЕРАХ МАРКИ D-LINK УДОБНЫЙ, В НЕМ МНОГО НАСТРОЕК, И ПРИ ЭТОМ НАЧИНАЮЩИЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ В НИХ НЕ ЗАПУТАЕТСЯ.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ хорошая скорость NAT, PPTP и Wi-Fi
+ адаптирован для работы в российских сетях
+ информационный дисплей
- работа с USB-устройствами реализована неудобно

D-LINK DIR-855

Крайне интересная модель. С первых строк в описании этой модели на официальном сайте D-Link стало понятно: надо брать! Первое, чем отличается D-LINK DIR-855 от всех остальных роутеров в тесте, – небольшой монохромный дисплей. Как оказалось, на него выводится вся информация о подключениях (адреса, протоколы, шлюзы), отображается скорость приема/передачи на всех видах соединения, есть возможность несколькими нажатиями кнопки подключить Wi-Fi-клиента (для этого не надо заходить в программный интерфейс). Второе, чем интересен данный экземпляр, – он двухдиапазонный. Само собой, если роутер поддерживает 5 ГГц, то следует выбирать именно этот диапазон. Третье – у D-LINK DIR-855 есть USB-порт, в который можно воткнуть USB-накопитель, 3G-модем или многофункциональное устройство (МФУ). Причем доступ будет иметь только один пользователь в конкретный момент времени и лишь при условии установленной утилиты D-Link USB Network Utility. Хочу заметить, что это очень неудобно! В остальном данная модификация во многом похожа на D-LINK DIR-865.

Как и D-LINK DIR-615, этот роутер поддерживает работу во всех российских сетях. Статическая маршрутизация неизменно работает и при двух соединениях на порту WAN. Ввод адреса VPN-сервера здесь возможен в любом удобном для пользователя виде. Скорость NAT, PPTP и беспроводного соединения довольно высокая. В D-LINK DIR-655 была проблема с восстановлением подключения при нескольких повторных разрывах. Проверить это в D-LINK DIR-855 не удалось.

EDIMAX BR-6504N

Это довольно функциональный и недорогой роутер. Последняя актуальная прошивка для EDIMAX BR-6504N имеет версию 1.52. С ней пользователь может получать доступ к внутренним ресурсам провайдера при активном соединении с интернетом, вводить имя сервера в виде IP-адреса или URL-имени, подключаться к беспроводным сетям стандарта IEEE 802.11n Draft 2.0 (изначально роутер это не поддерживал). Само собой, есть и автоматический DHCP-сервер. Приятно порадовала высокая скорость беспроводного подключения. Правда, при активном PPTP мне не удалось зайти на внутренние ресурсы провайдера. Нет здесь и поддержки multicast.

Все дело в версии прошивки. На тестовом EDIMAX BR-6504N была установлена микропрограмма версии 1.22. При этом обновить до 1.52 ее никак не удавалось. Не получилось залить прошивки с версиями 1.37, 1.41, 1.45 и 1.51 – роутер просто зависал на стадии обновления. Приходилось перезагружать устройство вручную. Благо все настройки и оригинальная прошивка оставались нетронутыми. В Сети мне удалось найти несколько сообщений о подобных проблемах с обновлением прошивки в сетевом оборудовании марки EDIMAX. Выявить причину и закономерность появления проблемы не удалось. Возможно, это недоработка конкретного тестового образца. Также, на мой взгляд, у EDIMAX BR-6504N неудобный и неинтуитивный программный интерфейс. В продукции ASUS, например, все лучше и приятнее.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ хорошая скорость беспроводного подключения
- проблемы с обновлением микропрограммы
- неинтуитивный интерфейс
- нет multicast и статической маршрутизации в оригинальной версии прошивки

NETGEAR WNR3500

У всех продуктов NETGEAR весьма удобная и функциональная программная оболочка с довольно аскетичным интерфейсом. При попадании на страницу панели управления роутер проверит наличие новой версии микропрограммы в интернете и при наличии более свежей модификации предложит обновиться. Делается все очень просто, быстро и практически незаметно для пользователя. Занимает этот процесс 3–4 минуты. К сожалению, интерфейс даже в новой версии прошивки на английском. Это свойственно подавляющему большинству роутеров различных производителей. Акцентировать на этом внимание не следует.

Внешне WNR3500 очень красивый. Фотография не передает качества сборки и глянцевой поверхности. Я бы такой с радостью поставил на рабочий стол рядом с монитором. Что до функциональности, то работает он в диапазоне 2.4–2.5 ГГц. Порты LAN и WAN тут гигабитные. Не слишком актуально, но ряду пользователей окажется очень полезным. Файлы по гигабитной сети передаются очень быстро, чтение происходит как с обычного жесткого диска. Скорость PPTP очень хорошая – около 70 Мбит/с. Статическая маршрутизация работает корректно. При активном подключении к интернету у меня получилось зайти на внутренние ресурсы провайдера.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ гигабитные WAN/LAN-порты
+ хорошая скорость в PPTP
+ при активном VPN-соединении есть доступ к внутренним ресурсам провайдера
- относительно высокая стоимость

ПОЧЕМУ НЕТ ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТРОВ ZYXEL?

До недавнего времени в потребительской электронике были слабо распространены встроенные 802.11n-адаптеры, в частности, относительное количество повседневно эксплуатируемых ноутбуков со встроенным 802.11n-адаптером было крайне невелико. И, как результат, спрос на интернет-центры с поддержкой одноименного стандарта практически отсутствовал. В настоящее время ситуация изменилась, поэтому ZyXEL разработала несколько моделей интернет-центров с встроенной точкой доступа 802.11b/g/n. К концу года на российском рынке ожидается появление интернет-центра для выделенной линии Ethernet NBG460N, который помимо точки доступа с поддержкой 802.11n Draft 2.0 сможет похвастаться встроенным гигабитным коммутатором и крайне высокой производительностью в режиме маршрутизации, в том числе в режиме VPN-клиента. Но потребители должны четко понимать, что, так как стандарт 802.11n до сих пор не финализирован, совместимость между устройствами различных производителей не гарантируется.

ZyXEL Россия

NETGEAR WNDR3300

Модель интересна тем, что умеет работать в двух диапазонах. Это особая фишка IEEE 802.11n, вот только реализуется она не во всех моделях. Если помнишь, стандарты IEEE 802.11 b/g использовали частоты из диапазона 2.4–2.5 ГГц, а IEEE 802.11a – 5 ГГц. Новая спецификация IEEE 802.11n позволяет работать в обоих диапазонах. Но подавляющее большинство сетевого оборудования использует 2.4–2.5 ГГц. Те роутеры, что работают в обоих режимах, называются Dual Band. Переход на 5 ГГц может увеличить площадь покрытия и улучшить качество сигнала только лишь потому, что в эфире не будет соседских сетей. Как ни крути, а 5-гигагерцевое оборудование распространено не слишком широко. В остальном принцип работы одинаков, и он не зависит от используемой частоты. Надо сказать, что специалисты NETGEAR одними из первых сделали роутер с двумя радиомодулями.
У NETGEAR WNDR3300 довольно хорошая скорость PPTP-соединения. В пике удалось получить 65 Мбит/с. К сожалению, при активном подключении к интернету нет доступа к внутренним ресурсам сети – производитель обещает поправить функцию статической маршрутизации в свежих версиях прошивки. Эта модель также не умеет работать с multicast-потоками и не поддерживает зеркалирование с WAN на один из портов LAN. Поэтому посмотреть IPTV за роутером не получится. Следовательно, рекомендовать NETGEAR WNDR3300 можно только ограниченному кругу пользователей.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ хорошая скорость в PPTP
+ работает в диапазоне 5 ГГц
- при активном VPN-соединении нет доступа к внутренним ресурсам провайдера
- не поддерживает IPTV

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ отличная скорость NAT, PPTP и Wi-Fi
+ гигабитный порты LAN и WAN
- при активном VPN-соединении нет доступа к внутренним ресурсам провайдера
- не работает IPTV при активном VPN-соединении

TRENDNET TEW-633GR

Небывалое дело – роутер, да еще и игровой. Как оказалось, этот продукт даже рекомендован корпорацией Sony для подключения PlayStation3 к интернету через Wi-Fi. Поклонникам же настольных ПК рекомендуется обратить внимание на гигабитные порты LAN и WAN, а также вычислительную способность аппаратной части, которая гарантирует высокую скорость подключения по IEEE 802.11n, PPTP и NAT. Как и практически все роутеры в этом тесте, TRENDNET TEW-633GR поддерживает функцию WPS. Работает она так. Если клиентское оборудование также поддерживает WPS, весь процесс настройки соединения сводится к нажатию кнопки WPS и вводу PIN-кода. Последний можно посмотреть либо на этикетке на корпусе устройства, либо в программной оболочке. Есть поддержка multicast и IGMP.
К сожалению, у TRENDNET TEW-633GR не работает статическая маршрутизация при активном VPN-подключении. Имя сервера, кстати, также нельзя указать в виде URL. Означает это, что посмотреть IPTV и обратиться к внутренним ресурсам провайдера не удастся. По словам производителя, эти проблемы могут быть устранены уже в следующей версии прошивки. Резюмируя все достоинства и недостатки данного роутера, можно сказать, что он идеально подойдет для консолей, а вот игрокам на ПК следует задуматься и, возможно, выбрать другой продукт.

ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРИСТИК

	ASUS RT-N15	ASUS WL-500W	D-LINK DIR-615	D-LINK DIR-855
Интерфейсы	1x WAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/с, 4x LAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/с	1x WAN (RJ-45) 10/100 Мбит/с, 4x LAN (RJ-45) 10/100 Мбит/с, 2x USB 2.0	1x WAN (RJ-45) 10/100 Мбит/с, 4x LAN (RJ-45) 10/100 Мбит/с	1x WAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/с, 4x LAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/с
Wi-Fi	IEEE 802.11 b/g/n (Draft 2.0)	IEEE 802.11 b/g/n (Draft 2.0)	IEEE 802.11 b/g/n (Draft 2.0)	IEEE 802.11 b/g/n (Draft 2.0)
Частотный диапазон	2.4–2.5 ГГц	2.4–2.5 ГГц	2.4–2.5 ГГц	2.4–2.5 ГГц; 5 ГГц для IEEE 802.11 a/n
Возможности роутера	NAT/NAPT, DynDNS, Static Routing, DHCP, WAN Bridging	NAT/NAPT, DynDNS, Static Routing, DHCP	NAT/NAPT, DynDNS, DHCP, Traffic Shaping	NAT/NAPT, DynDNS, DHCP, Static Routing, QoS Engine
Возможности файерволла	SPI, Packet Filter, URL Filter, MAC Filter	SPI, Packet Filter, URL Filter, MAC Filter	SPI, Packet Filter, URL Filter, MAC Filter, Access Control	SPI, URL Filter, IP/MAC Filter, Access Control
Безопасность	WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP/AES/TKIP+AES), WPS	WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP/AES/TKIP+AES)	WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP/AES/TKIP+AES), WPS	WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP/AES), WPS
Версия прошивки	2.0.1.1	2.0.0.1	2.27RU	2.27RU

TRENDNET TEW-632BRP

Бюджетная модель марки TRENDNET. При средних скоростных показателях TRENDNET TEW-632BRP отличается широким спектром функциональности. Тут тебе и IEEE 802.11n Draft 2.0, и корректная работа статической маршрутизации при активном VPN-подключении к интернету, и возможность указания имени VPN-сервера в удобном пользователю виде. Модель эта также адаптирована для работы в сетях российских провайдеров и многими из них даже сертифицирована! Как уже говорилось, модель бюджетная, именно поэтому тут всего два приемопередатчика. Скорость беспроводного соединения соответственно не самая лучшая. Наблюдается низкая пропускная способность и в PPTP. Посмотреть IPTV здесь не удастся, ибо роутер также не умеет маршуризировать multicast-потоки.

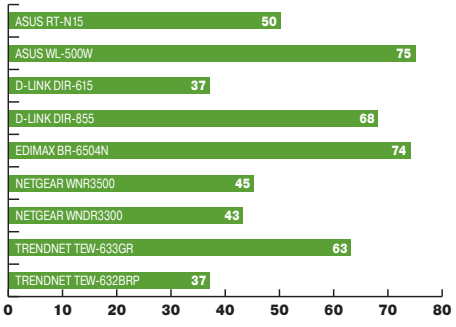
Программная оболочка вполне приятная, пунктов настройки не слишком много. Начинающему пользователю разобраться будет несложно. Русского языка традиционно нет. Предполагается, что настройка роутера должна выполняться фирменной утилитой, которая устанавливается с диска. Иных способов в руководстве пользователя не обозначено, на этикетке на корпусе TRENDNET TEW-632BRP также никаких адресов и подсказок. Продвинутые же пользователи могу сделать все сами. Адрес устройства по умолчанию 192.168.10.1, имя/пароль – admin/admin.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

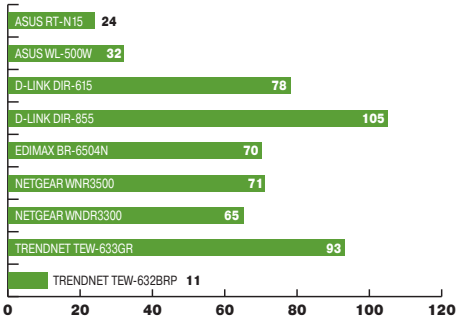
+ сертифицирован многими российскими провайдерами
+ при активном VPN-соединении есть доступ к внутренним ресурсам провайдера
- низкая скорость PPTP
- нет поддержки multicast и IPTV

НЕБЫВАЛОЕ ДЕЛО, НО РОУТЕР TRENDNET TEW-633GR РЕКОМЕНДОВАН КОРПОРАЦИЕЙ SONY ДЛЯ ПОДКЛЮЧЕНИЯ PLAYSTATION3 К ИНТЕРНЕТУ ЧЕРЕЗ WI-FI.

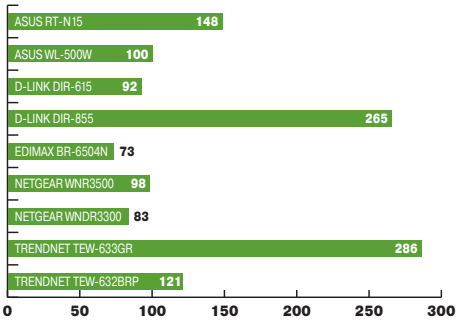
Скорость Wi-Fi



Пропускная способность l2TP



Пропускная способность NAT



EDIMAX BR-6504N	NETGEAR WNR3500	NETGEAR WNDR3300	TRENDNET TEW-633GR	TRENDNET TEW-632BRP
1x WAN (RJ-45) 10/100 Мбит/с, 4x LAN (RJ-45) 10/100 Мбит/с	1x WAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/с, 4x LAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/с	1x WAN (RJ-45) 10/100 Мбит/с, 4x LAN (RJ-45) 10/100 Мбит/с	1x WAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/с, 4x LAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/с	1x WAN (RJ-45) 10/100Мбит/с, 4x LAN (RJ-45) 10/100Мбит/с
IEEE 802.11 b/g/n (Draft 2.0 с версии микропрограммы 1.45)	IEEE 802.11 b/g/n (Draft 2.0)	IEEE 802.11 b/g/n (Draft 2.0 до 300 Мбит/сек)	IEEE 802.11 b/g/n (Draft 2.0 до 300 Мбит/сек)	IEEE 802.11 b/g/n (Draft 2.0 до 300 Мбит/сек)
2.4–2.5 ГГц	2.4–2.5 ГГц для IEEE 802.11 b/g/n	2.4–2.5 ГГц для IEEE 802.11 b/g/n; 5 ГГц для IEEE 802.11 a/n	2.4–2.5 ГГц	2.4–2.5 ГГц
NAT/NAPT, DynDNS, DHCP	NAT/NAPT, DynDNS, DHCP, Static Routing, QoS Engine	NAT/NAPT, DynDNS, DHCP, Static Routing, QoS Engine	NAT/NAPT, DynDNS, DHCP, Static Routing, Traffic Shaping	NAT/NAPT, DynDNS, DHCP, Static Routing, Traffic Shaping
IP/URL Filter, MAC Filter	SPI, URL Filter, IP/MAC Filter	SPI, URL Filter, IP/MAC Filter	SPI, Packet Filtering, Domain/URL Filtering, MAC Filtering	SPI, Packet Filtering, Domain/URL Filtering, MAC Filtering
WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP/AES/TKIP+AES)	WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP/AES), WPS	WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP/AES), WPS	WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP/AES), WPS	WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP/AES), WPS
1.22	1.0.30	1.0.29	1.0.3.0	1.1.0

Автор:
Даниил Невзоров

УПУЩЕННАЯ ПРИБЫЛЬ

SAPPHIRE RADEON HD 4890

СПЕЦИФИКАЦИИ

	ATI RADEON HD 4890 (RV790)	ATI RADEON HD 4870 (RV770)
ТЕХПРОЦЕСС	55 нм	55 нм
КОЛ-ВО ТРАНЗИСТОРОВ	959 млн	956 млн
ЧАСТОТА ЯДРА	850 МГц	750 МГц
КОЛ-ВО УНИВЕРСАЛЬНЫХ ПРОЦЕССОРОВ	800	800
КОЛ-ВО БЛОКОВ TMU	40	40
КОЛ-ВО БЛОКОВ ROP	16	16
ЧАСТОТА ПАМЯТИ	975 МГц	900 МГц
ТИП ВИДЕОПАМЯТИ	GDDR-5	GDDR-5
РАЗРЯДНОСТЬ ПАМЯТИ	256 бит	256 бит
ОБЪЕМ ПАМЯТИ	1 Гбайт	512 Мбайт/1 Гбайт

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core 2 Quad Q9650 (3 ГГц)
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** Foxconn Datalife ELA (Intel P45)
- **ПАМЯТЬ:** 2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК:** Seagate Barracuda 7200.10, 500 Гбайт
- **DVD-ПРИВОД:** LG GSA-H62N
- **КОРПУС:** Hiper BigTower
- **БП:** CoolerMaster 1000 W
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Microsoft Windows Vista

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

	ATI RADEON HD 4870	ATI RADEON HD 4890	GEFORCE GTX 260 (CORE 216)	GEFORCE GTX 285
CRYSIS, HIGH DETAIL, 1280X1024	49.98	53.56	41.50	63.12
GRAND THEFT AUTO 4, 1280X1024, HIGH	51.44	63.51	55.43	75.13
UNREAL TOURNAMENT 3, HIGH, 1280X1024	163	179	175	197
3DMARK VANTAGE, PERFORMANCE, GPU, MARKS	8713	10117	9993	11814

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ меньшее энергопотребление и большая производительность
- нет очевидного превосходства над GeForce GTX 285

В ЧЕМ СМЫСЛ?

До недавнего времени видеокарт производства AMD было не так много. Зато какими они были! Особенно заметен был дефицит модификаций в промежутке от ATI Radeon HD 4870 X2 до ATI Radeon HD 4870. Первая видеокарта, до недавнего времени считавшаяся самой быстрой, стоит около 15 тысяч рублей. Вторая почти в два раза дешевле – в районе 8 тысяч рублей. Производительность этих двух карточек также очень сильно различается. Планировалось, что место между ними займет ATI Radeon HD 4850 X2, но не сложилось. Сей графический адаптер не отличается достойной производительностью, работает нестабильно да и в производстве недешев. В результате эту нишу заняла компания NVIDIA с GeForce GTX 285 с ценником от 12 тысяч рублей. Новый ATI Radeon HD 4890 призван вернуть статус-кво в стане видеокарт марки ATI Radeon и предложить игрокам большую производительность за меньшие деньги.

ЧЕМ ИНТЕРЕСЕН?

Для теста мы взяли видеокарту производства Sapphire с эталонными дизайном платы и системой охлаждения. Внешне она практически не отличается от ATI Radeon HD 4870. Однако разводка на печатной плате другая. Существенно усилена схема питания. Пиковое энергопотребление 190 Вт. При этом рабочая температура платы не превышает 73 °C. То есть, несмотря на значительный рост частот по сравнению с предшественницей, температурные показатели практически не изменились. Достичь этого удалось благодаря системе охлаждения, которая с появлением ATI Radeon HD 4870 была признана весьма эффективной. Недостаток у нее один – слишком шумный вентилятор. По интерфейсным разъемам ATI Radeon HD 4890 ничем не отличается от своего предшественника. Он оснащен двумя двухканальными DVI-I и mini-DIN.

ЧТО НОВОГО?

Новый чип получил маркировку RV790. Что было сделано? Есть мнение, что это попросту улучшенная Radeon HD 4870. Якобы инженеры модифицировали схему питания, что и позволило ощутимо увеличить тактовые частоты. Да, действительно, судя по техническим характеристиками, так оно и есть! Увеличилась тактовая частота ядра. Система памяти работает на чипах с латентностью 1 нс. Ее максимально возможная скорость работы 4000 МГц, номинальная – 3900 МГц. Между тем следует внимательно присмотреться к ТТХ-новинкам. Количество транзисторов увеличилось на 3 миллиона! Это уже более существенные изменения, нежели простое увеличение частот. Понадобилось такое количество транзисторов для усовершенствования контроллера памяти (заодно были изменены и внутренние тайминги), оптимизации цепей питания и добавления конденсаторов с целью снижения уровня шумов в сигналах. В результате выросла стабильность работы на высоких частотах. Важно это потому, что сама AMD заявила о выпуске двух модификаций карт – стандартной и разогнанной. Частота ядра разогнанной ATI Radeon HD 4890 будет начинаться от 900 МГц. Что до памяти, то она может достигать 1250 МГц. Все будет зависеть от конкретной марки адаптера.

ЧТО ПОЛУЧИЛОСЬ?

К сожалению, ATI Radeon HD 4890 своего прямого конкурента GeForce GTX 285 не догоняет. Вернее, догоняет, да не совсем и держится где-то между GeForce GTX 285 и GeForce GTX 260. При этом новинка работает существенно быстрее ATI Radeon HD 4870. Основное ее преимущество заключается в работе на высоких разрешениях. Собственно, для них-то и следует покупать видеокарты такого уровня, ибо для мониторов 17–19 дюймов и разрешений не выше 1280x1024 точки хватит и графического адаптера middle-end-сегмента.

Автор:
Антон Большаков

ГАМБИТ

NVIDIA GEFORCE GTX 275

ЦЕНА 10000 РУБ.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ превосходство над ATI Radeon HD 4890
+ тихий кулер

СПЕЦИФИКАЦИИ

	GEFORCE GTX 275	GEFORCE GTX 260 (CORE 216)	GEFORCE GTX 285
ТЕХПРОЦЕСС	55 нм	55/65 нм	55 нм
КОЛ-ВО ТРАНЗИСТОРОВ	1.4 млрд	1.4 млрд	1.4 млрд
ЧАСТОТА ЯДРА	633 МГц	576 МГц	648 МГц
КОЛ-ВО ПОТОКОВЫХ ПРОЦЕССОРОВ	240	216	240
КОЛ-ВО БЛОКОВ TMU	80/80	72/72	80/80
КОЛ-ВО БЛОКОВ ROP	28	28	32
ЧАСТОТА ПАМЯТИ	1134 МГц	999 МГц	1242 МГц
ТИП ВИДЕОПАМЯТИ	GDDR3	GDDR3	GDDR3
РАЗРЯДНОСТЬ ПАМЯТИ	448 бит	448 бит	512 бит
ОБЪЕМ ПАМЯТИ	896 Мбайт	896 Мбайт	1024 Мбайт

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core 2 Quad Q9650 (3 ГГц)
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** Foxconn Datalife ELA (Intel P45)
- **ПАМЯТЬ:** 2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК:** Seagate Barracuda 7200.10, 500 Гбайт
- **DVD-ПРИВОД:** LG GSA-H62N
- **КОРПУС:** Hiper BigTower
- **БП:** CoolerMaster 1000 W
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Microsoft Windows Vista

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

	GEFORCE GTX 275	ATI RADEON HD 4890	GEFORCE GTX 260 (CORE 216)	GEFORCE GTX 285
CRYSIS, HIGH DETAIL, 1280X1024	62.98	53.56	41.50	63.12
GRAND THEFT AUTO 4, 1280X1024, HIGH	71.44	63.51	55.43	75.13
UNREAL TOURNAMENT 3, HIGH, 1280X1024	183	179	175	197
3DMARK VANTAGE, PERFORMANCE, GPU, MARKS	10986	10117	9993	11814

МОДЕЛЬНЫЙ РЯД СЕРИИ 200

Видеокарт 200-й серии марки NVIDIA сейчас много. Разобраться в них непросто. В помощь публикуем сводную табличку с ценами и уровнем производительности (за базовую величину взята скорость работы GeForce GTX 295 в 3DMark Vantage Performance GPU). Все данные усредненные.

	ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ	ЦЕНА
GeForce GTX 295	100% (16 578 marks)	16 900 руб.
GeForce GTX 285	71% (11 814 marks)	12 000 руб.
GeForce GTX 280	68% (11 199 marks)	11 500 руб.
GeForce GTX 275	66% (10 986 marks)	10 000 руб.
GeForce GTX 260 (core 216)	60% (9993 marks)	7500 руб.
GeForce GTX 260	52% (8576 marks)	7000 руб.
GeForce GTS 250	37% (6184 marks)	5300 руб.

ЕЩЕ ОДНА ПЛАТА

Рекомендованная цена на ATI Radeon HD 4890 много меньше 11 тысяч рублей. И если в скором времени она снизится, то видеокарта станет довольно привлекательной для геймеров. Сейчас же RV790 не может составить конкуренцию GeForce GTX 285 ни по цене, ни по скорости в играх. Противопоставлять ей следует свежеиспеченную GeForce GTX 275 – она и стоит на тысячу-две дешевле своей старшей сестры, и работает на уровне ATI Radeon HD 4890. Такое количество различных вариаций по сути одной и той же модели выпускается по двум причинам: чтобы поддерживать конкуренцию и дабы покупатель потратил максимально возможное количество средств. Не хватает тысячи рублей на GeForce GTX 285? Вуаля – и тебе предлагают новую GeForce на эту самую сумму дешевле. Чудеса маркетинга!

ПОЛОВИНКА

Не мудрствуя лукаво инженеры NVIDIA взяли GeForce GTX 295 и разделили ее на две части (эта плата состоит из двух GPU). Так получилась GeForce GTX 275. Видеокарта использует ту же самую 55-нанометровую модификацию ядра GT200, имеет 240 потоковых процессоров, 448-битную шину памяти, а также 80 блоков адресации/фильтрации текстур. Тактовые частоты GeForce GTX 275 немногим меньше уровня GeForce GTX 285, и, что самое интересное, больше таковых на GeForce GTX 295. Объяснить это просто: один чип выделяет меньше тепла, охлаждать его значительно легче, поэтому можно безболезненно увеличить номинальные частоты ядра и памяти. Графический процессор новинки работает на частоте 633 МГц против 648 МГц у GeForce GTX 285. Память GDDR3 имеет объем 896 Мбайт и функционирует со скоростью 1134 МГц, в то время как GeForce GTX 285 выдает 1242 МГц. Несмотря на большие частоты, кулер видеокарты при максимальной нагрузке работает очень тихо. Любителям тишины и покоя рекомендую взять на заметку эту модель.

АЛЬТЕРНАТИВА

На тестах у нас побывала видеокарта производства MSI эталонного дизайна, а также модификация с модернизированной системой охлаждения. Эта модель называется MSI N275GTX Twin Frozr. На плате установлен большой двухслотовый кулер с пятью медными тепловыми трубками, крупным алюминиевым радиатором и пара очень тихих вентиляторов с возможностью регулировки скорости вращения. Все элементы собраны на печатной плате красного цвета. Частотные характеристики – как и у эталонной версии. Разогнанная видеокарта маркируется как MSI N275GTX Twin Frozr OC и работает на скорости 666/1161 МГц для ядра и памяти.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Стоимость GeForce GTX275 на момент подготовки материала несколько выше рекомендованной. Между тем она уже дешевле ATI Radeon HD 4890. Что до скорости в играх, то новинка работает быстрее GeForce GTX 260 (core 216) и чуть отстает от GeForce GTX 285. Разница с последней будет заметна на больших разрешениях. Если же у тебя дома нет монитора на 24 дюйма, а номинальное разрешение не превышает 1680x1050 точек, покупать GeForce GTX 285 особого смысла нет.
Сравнивая GeForce GTX 275 с RV790, можно смело сказать, что новый графический адаптер NVIDIA работает быстрее, а при меньшей цене наиболее предпочтителен для геймеров. В этой битве AMD, к сожалению, проиграла.

Автор:
Кирилл Аврорин

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!
hard_faq@pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА
www.gameland.ru

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ

КТО ЗДЕСЬ?

Здравствуйте, любители компьютерного железа! Немного удивило то, что в этом номере очень мало вопросов по выбору комплектации. Все решили отложить апгрейд до осени? В чем-то это правильное решение, в чем-то – нет. Дело в том, что осенью выйдет немало интересных новинок, но и цены производители традиционно поднимут. Если этого не сделают производители – сделают отечественные розничные продавцы, это для них не сложно. Поэтому, если вы хотите произвести недорогой апгрейд, лучше не откладывать и делать его сейчас, максимум до конца лета. Будут вопросы – обращайтесь!

Кирилл Аврорин

Добрый день, редакция! Хочу поделиться наболевшей проблемой, думаю, она будет актуальна для многих, особенно сейчас. Мой компьютер довольно слабый – Pentium 4 с частотой 2 ГГц, 512 Мбайт памяти DDR и чахлый жесткий диск Seagate IDE 120 Гбайт. Видеокарта – GeForce 7600 GS. Все собирал при помощи знакомых, постоянно что-то менял, но сейчас этого не хватает даже для того, чтобы бродить по интернету! Люблю браузер Firefox, так он не стесняется «кушать» более 100 Мбайт оперативной памяти, а у меня их всего 512! Грустно, что и говорить. Но гораздо печальнее то, что не хватает денег на хороший апгрейд. Почитал на вашем сайте конфигурацию за минимальную стоимость – все это замечательно, но покупать целую систему сейчас я не готов. В то же самое время понимаю, что частями апгрейд не сделаешь, платформа устарела морально. Склоняюсь к варианту покупки б/у комплектующих. Что вы скажете на это, есть ли смысл? Или лучше не рисковать и найти где-то недостающие средства? Какие еще варианты недорогого апгрейда можете посоветовать? Заранее большое спасибо!

Саша Глухов

Привет, Саша! Именно поэтому мы максимально удешевили наши системы в «конфигурации» на сайте. Однако, видимо, не для всех этого достаточно. Попробуем дать некоторые рекомендации. Покупать подержанное железо лучше в интернете, на крупных технических форумах. Мой личный метод, который я использую, когда помогаю друзьям приобрести не только технику, но даже машины, – покупка у авторитетного пользователя. У кого высокая репутация (все это отображается на форуме), большое количество сообщений. Как правило, в подавляющем большинстве случаев человек не будет рисковать репутацией в своем любимом форуме ради того, чтобы продать плохую железку стоимостью 500–700 рублей. Конечно, риск есть, но в любом другом случае он больше! Поэтому можно смело подбирать подержанные материнскую плату, процессор, память, видеокарту, но, конечно же, надо проверить их при покупке либо договориться о возможности возврата. Что не рекомендуем покупать, так это жесткий диск – никто не знает, в каких условиях он эксплуатировался, поэтому нельзя предсказать срок его службы. Все остальное без проблем еще прослужит и не принесет серьезных проблем, даже если выйдет из строя. Наверное, приятно будет купить новый корпус, ну а большой разницы в том, что стоит внутри, нет. Поэтому попробуй подобным методом собрать себе новый компьютер, а если будут вопросы по выбору комплектации, пиши!

Здравствуйте! Интересует такой вопрос. Я приобрел внешний жесткий диск Transcend, а в комплекте с ним шел раздвоенный провод USB. Все бы хорошо, но помимо настольного компьютера у меня есть компактный ноутбук, и в нем не так много USB-портов. Иными словами, на боковой стороне вообще нет двух расположенных рядом портов USB. Поэтому взял одиночный проводок (он у меня остался то ли от плеера, то ли от чего-то еще), подключил – все работает! Но только сомневаюсь, все ли я правильно сделал, или обязательно нужно подключать такой диск двойным проводом USB?

Петр Алексеев

Привет! Дело в том, что в различных компьютерах реализованы разные схемы питания, поэтому иногда одного USB недостаточно для жесткого диска, чтобы стабильно работать. Тебе повезло, что все работает нормально, однако если вдруг диск на каком-то компьютере не заработает, то просто подключи его по двойному проводу. При работе с одиночным проводом никакого вреда накопителю не будет.

Привет! Подскажите, у меня материнская плата поддерживает максимальную частоту 667 МГц для оперативной памяти, а если я куплю, например, DDR2 с частотой 800 или выше, будет ли работать она у меня?

FranZyZ

И тебе привет! Все будет работать, но, разумеется, на частоте 667 МГц. Хотя рекомендуем полазить по сайту твоего производителя материнской платы – возможно, в очередном обновлении BIOS была добавлена поддержка более скоростной памяти.

Здравствуйте! Хочу собрать новый компьютер, выбрал процессор Intel Core 2 Duo E6750 и видеокарту ATI Radeon HD 4850. Подойдет ли для этого 430-ваттный блок питания от Thermaltake?

Xryst

Привет! Подойдет, мощности будет достаточно. Однако если в будущем планируешь значительно более производительный видеоадаптер, то придется менять блок питания. Но для выбранной тобой системы этого хватит.

Автор:
Олег Коленченко

ТЕХНОЛОГИЯ CROSSFIREX

ATI CrossFire – технология, разработанная компанией ATI, которая предоставляет возможность объединения двух и более графических адаптеров Radeon в общей системе. CrossFireX является логическим продолжением CrossFire, представленной в далеком 2005 году на международной компьютерной выставке Computex. Основной задачей технологии является повышение производительности графической подсистемы, прежде всего в играх, с которыми она успешно справляется. Поддержкой технологии обладают видеокарты X800 Series и выше, но стоит учитывать, что при организации CrossFireX необходимо использовать акселераторы, основанные на одинаковых чипах. Установка нескольких видеокарт связана с некоторыми трудностями. Одной из них является сообщение адаптеров между собой. В первой версии технологии для ее построения требовалась так называемая master-карта, которая продавалась с меткой CrossFire Edition. От обыкновенной версии, slave-карты, она отличалась наличием DMS-входа, а также чипа Compositing Engine. Соединялись видеокарты с помощью специального внешнего кабеля, который и осуществлял передачу данных от slave- к master-карте. В последней, в свою очередь, вышеназванный чип Compositing Engine формировал окончательную картинку.

В то время CrossFire не получила должного распространения, потому как существовали трудности с покупкой видеокарт CrossFire Edition: на прилавках магазинов редко можно было видеть подобные решения. Естественно, в компании полностью понимали суть проблемы и разрабатывали новый способ соединения графических адаптеров. Вторым шагом в развитии технологии CrossFire стали специальные гибкие мостики, разъемы для которых существуют на торцах всех современных видеокарт. При таком методе драйвер сам определяет, который из адаптеров выступает в роли master-карты. Этот способ связи является самым практичным на данный момент, однако и он не лишен недостатков: при использовании графических адаптеров разного дизайна могут возникнуть проблемы с подсоединением мостиков из-за несимметричного расположения разъемов. Впрочем, такие ситуации случаются крайне редко. Тем не менее советуем использовать видеокарты одинакового дизайна.

Также стоит упомянуть о программном методе соединения видеокарт. Его сущность заключается в том, что видеокарты не соединяются кабелями, обмен данными осуществляется непосредственно по шине PCI-Express. Выглядит метод достаточно перспективно, но при его использовании теряется от 10 до 15% производительности в сравнении с вышеназванными соединениями, потому особого распространения он не получил.

Теперь поговорим о нескольких способах построения изображения при помощи технологии CrossFireX. Первым из них является режим Scissor, или Slicing. Исходя из названия, можно понять, что аналогичный метод применяется в системах NVIDIA SLI. Суть данного метода в том, что изображение делится на две части, причем они могут быть неравными. В зависимости от сложности прорисовки одна карта может обрабатывать, допустим, 80% изображения, а другая – 20%. Одной из главных проблем Scissor является сглаживание в зоне пересечения двух частей картинки – зачастую невооруженным глазом можно заметить огрехи, что вызывает некоторые неудобства.

Следующим методом построения изображения является SuperTiling. При его использовании картинка делится на множество квадратов (квадов) с размерами 32x32 пикселей. Данный метод по умолчанию используется драйверами. Преимущество такого режима в том, что нагрузка максимально точно разделяется между видеокартами. Теоретически он позволяет достичь максимальной масштабируемости, но во многих случаях рост производительности ограничивает необходимость расчета геометрической составляющей на обоих адаптерах.

Третий метод – AFR (Alternate Frame Rendering). Заключается он в том, что видеокарты поочередно обрабатывают кадры: одна – первый кадр, другая – второй и т.д. Плюс данного режима – деление нагрузки при обработке и геометрии, и пикселей. Но существуют и минусы. Кадры могут быть разными по сложности, потому загрузка видеокарт оказывается неодинаковой. Также существует проблема микрофризов, что заставляет многих отказываться от использования AFR. Последний алгоритм носит название SuperAA. В первую очередь он нацелен на повышение качества картинки. Действительно, при его использовании существует возможность включения максимальных показателей полноэкранного сглаживания.

Теперь немного об особенностях построения CrossFire. Во-первых, понадобится материнская плата, чипсет которой поддерживает CrossFireX. Во-вторых, хороший блок питания, который выдержит серьезную нагрузку графической подсистемы, и процессор, способный раскрыть весь ее потенциал. В-третьих, несколько видеокарт занимают много места в корпусе и сильно греются – необходимо правильно организовать охлаждение. Также нужно отметить, что до сих пор существуют проблемы с драйверами: как бы ни старались программисты, но какая-либо несовместимость всегда найдется. Впрочем, это поправимо. Напоследок скажем, что организация CrossFireX актуальна в играх на больших разрешениях. В иных случаях чаще всего можно ограничиться флагманскими одночиповыми видеокартами. ■

TRIPLE И QUAD

В рамках технологии ATI CrossFireX были представлены два новых режима: Triple CrossFireX и Quad CrossFireX, которые позволяют строить графические подсистемы на базе трех или четырех видеокарт соответственно. Причем главное условие – присутствие нескольких чипов, то есть существует возможность построения CrossFireX из одночиповой и двухчиповой карт или двух двухчиповых акселераторов. Необходимо заметить, что для организации Triple и Quad CrossFireX крайне желательна поддержка интерфейса PCI-Express 2.0: при использовании PCI-Express первого поколения скорость передачи данных ниже, а значит, теряется часть производительности.

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

Как ты уже мог узнать, для организации системы с несколькими видеокартами нужна точная работа драйверов. Естественно, в стенах компании AMD постоянно ведется работа по оптимизации их работы, но полностью избежать ошибок не удается. Совсем недавно многие пользователи жаловались на ошибку, возникавшую при включении режима CrossFireX в ATI Catalyst Control Center и приводившую к проблеме Error Code 43 – incompatible display. Вскоре был выпущен хотфикс, исправляющий ошибку. Предназначен он для видеокарт Radeon HD 2000, HD 3000, HD 4000 и операционных систем Windows Vista и Windows 7. Скачать «заплатку» можно с официального сайта AMD.

Автор:
Кирилл Аврорин

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2. ТЕХНИЧЕСКИЙ ОБЗОР

ИЩЕМ ПРЕДЕЛ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ КОМПЬЮТЕРА

Определенно закон подлости существует! Когда я проводил первый технический обзор Grand Theft Auto 4, одной из моих любимых игр в последние 6–8 месяцев, не ладилось все, что только могло! Windows Live! давал сбои и не хотел грузиться на половине тестовых систем, Social Club также работал нестабильно, игра зачастую показывала неравномерную скорость, хотя тесты проводились идентичные. Долгая настройка и знание тонкостей игры помогли в итоге провести нормальное тестирование, но после этого игра мне окончательно надоела и красивая лицензионная коробка была закинута в дальний ящик.

Так как это не обычный обзор игры, то скажу честно – вселенная Warhammer мне не по душе, хотя я просматривал все ее части, начиная с легендарной «Усатой крысы». И как назло, здесь все прошло как по маслу! Dawn of War 2 моментально установилась с лицензионного «буковского» диска, автоматически скачала последние патчи, Steam и Windows Live! завелись с пол-оборота. И сразу же после стартовой заставки я окунулся в бесконечную резню с враждебными расами. Надо сказать отдельное спасибо «Буке» – локализация оказалась на редкость удачной, термины в меню переведены грамотно, не говоря уже об игровой составляющей. Насколько локализаторам удалось передать атмосферу Warhammer, увы, сказать не могу. Но технически придраться к доставшемуся нам релизу не получится.

Подозреваю, что у большинства наших читателей окажется точно такая же русифицированная версия. Поэтому в ходе тестирования все изменяемые настройки я буду комментировать именно так, как они названы в игре. Так понятнее и удастся избежать споров из-за того, где что изменилось и что это дало. Надо сказать, что с тестированием также все прошло очень гладко – даже на минимальной конфигурации игра запустилась без особых проблем, хотя, конечно, графического адаптера явно не хватало, стоило лишь прибавить уровень теней или четкость текстур. Но не будем забегать вперед.

Нужна ли в Warhammer вообще графика? Попробую ответить как любитель и не имеющий отношения к этому миру человек. Выкрутив настройки на максимум, я увидел совершенно другую картинку, на которую можно было смотреть бесконечно долго. Главный герой изящно рубил красивым мечом некрасивых орков, кровища лилась рекой, а схватки напоминали сцены из дорогих боевиков. Меня не увлекают многочисленные магические возможности героев, зато в максимальном графическом режиме было здорово бродить по уровням и раскидывать толпы недругов по углам, наблюдая их полет, поднятые в воздух частицы и обломки. Всего этого в полной мере не увидеть на минимальных настройках, и игра превращается в бродилку в стиле «Ежика в тумане», но никак не в мире боевых орков!

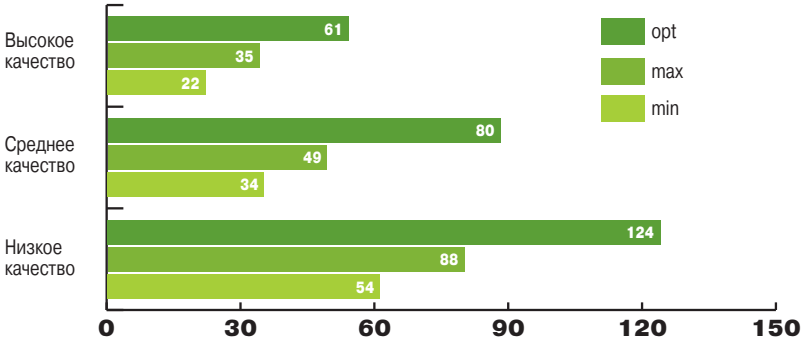
Надо сказать, что разработчики довольно толково используют современные трехмерные эффекты, и с ходом развития событий игры действие становится все более красочным и зрелищным. Первые стычки с орками выглядят как красивая RTS, но по мере прохождения заданий Dawn of War 2 хочется причислить совсем к другому жанру.

К сожалению, разработчики указали не слишком точные системные требования. На официальном сайте игры мы их вовсе не смогли найти. Забавно, не правда ли? Игрок легко может приобрести лицензионный диск, после чего с явным неудовольствием наблюдать слайд-шоу и зависания компьютера. Но требования мы смогли найти на сайте «Буки», которая любезно сделала для этого специальный раздел. Так как они совпадают с тем, что указано на диске, то ориентироваться мы будем именно на них. В качестве минимально необходимого процессора разработчики рекомендуют Pentium 4 3.2 ГГц, видеоплату GeForce GT 6600 и гигабайт памяти для работы в среде Windows XP. Любителям красивой графики и Wndows Vista рекомендуется установить Intel Core 2 Duo 2 ГГц и 1.5 гигабайта памяти. От этого мы и будем отталкиваться при сборке системы.

В Warhammer нет встроенного бенчмарка, поэтому мы традиционно воспользовались утилитой Fraps. Замеры производились следующим образом. Запускался новый уровень, 30–40 секунд камера кружила над боевым отрядом, но никаких действий не производилось. По прошествии этого времени мы пускали бравых ребят в атаку на одну и ту же группу противников. После того как отряд успешно побеждал в битве, камера еще некоторое время кружила над полем боя. Для получения более точных результатов эти сценки повторялись три раза при изменении настроек и высчитывался средний результат.

В этот раз мы внесли в тестирование серьезное изменение. После того как провели серию стандартных тестов, при исследовании влияния настроек на скорость использовалась не рекомендуемая нами система, а та, что рекомендуется разработчиками как максимальная. Дело в том, что, собрав собственный стенд, мы никакими средствами игры не смогли заставить ее замедлиться, да и визуально определить падение скорости со 100 до 80 кадров в секунду невозможно. Поэтому, для того чтобы результаты изменений графических настроек были максимально заметны, мы использовали менее производительную систему. Это также поможет многим владельцам аналогичных компьютеров (а по результатам опросов нашего веб-сайта www.gameland.ru, таких большинство) оптимально настроить графику в Dawn of War 2.

Тесты систем



ТЕСТЫ СТАНДАРТНЫХ КОНФИГУРАЦИЙ

Для этой игры мы собрали три конфигурации. Минимальные требования совпали

с нашими представлениями о компьютере прошлого поколения:
– процессор Intel Pentium 4 3.2 ГГц;
– оперативная память 1024 Мбайт;
– графический адаптер NVIDIA GeForce GT 6600.

В дальнейших тестах эта система будет именоваться как **min**. Честно признаемся, что точно таких же комплектующих у нас не нашлось. Pentium 4 3.2 ГГц получился легким разгоном из Pentium 4 3 ГГц, который уже неоднократно принимал участие в наших тестах, а NVIDIA GeForce GT 6600 – замедления Ultra-версии. Наше мнение: система хороша, за исключением графического адаптера. Его явно недостаточно не только для Warhammer, но и практически для всех современных игр. Не помешает также второй гигабайт памяти, благо цены на нее сейчас невысоки.

Второй компьютер – рекомендуемая разработчиками система:
– процессор Intel Core 2 Duo E4400 2 ГГц;
– оперативная память 1536 Мбайт;
– графический адаптер NVIDIA GeForce GTS 250/ATI Radeon HD 4870.

Максимальная рекомендуемая конфигурация разработчиками дана не слишком точно. Мы так и не смогли найти ОФИЦИАЛЬНОГО ответа на вопрос, какой графический адаптер оптимален для игры на хороших настройках. Но так как GeFOrce GT 6600 явно не хватало, мы сменили на тестовом стенде видеоплату на GeForce GTS 250, которой в принципе достаточно для игры на средних настройках без проблем. В дальнейшем эта система упоминается в тестах как **max**.

И, как обычно, приводим рекомендуемую нами конфигурацию для полноценной игры в Dawn of War 2. Раз мы решили, что красивые настройки актуальны, то и подберем соответствующее железо, чтобы все это не превратилось в пошаговый экшен:
– процессор Intel Core 2 Duo E8400 3 ГГц;
– оперативная память 2048 Мбайт;
– графический адаптер NVIDIA GeForce GTX 275.

Все просто – игра любит быстрые процессоры, но еще больше любит видеоплаты. Если сменить 2-гигагерцевый Core 2 Duo на 3-гигагерцевый не так накладно (а многие и вовсе предпочтут воспользоваться разгоном!), то переход со скромной GeForce GTS 250 на одну из самых мощных GTX 275 обойдется в круглую сумму. Нужен ли подобный апгрейд? Судите по тестам! Обозначается компьютер как **opt**.

СРАВНИТЕЛЬНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ КОНФИГУРАЦИЙ

Против статистики не попрешь, особенно если сбор данных о ходе теста автоматизирован, как в утилите Fraps. Как видно на графике, даже откровенно устаревшая система еще вполне переваривает одну из самых современных игр. В принципе с 34 кадрами в секунду можно играть даже на средних настройках. Но если судить не по статистике, а по ощущениям, то такая высокая скорость наблюдалась только при приближении либо когда экран не был перегружен объектами, а тем более трехмерными эффектами, с которыми старенькому GeForce 6600 справиться очень трудно. Даже максимальная рекомендуемая система при низких настройках графики иногда притормаживала, особенно в самые ключевые моменты боя. Виной тому, скорее всего, частицы и трехмерные эффекты, на обработку физики которых требуется более мощные процессор и видеоплата. Все проблемы были сняты с переходом на современный графический адаптер. После завершения тестов я поиграл в Warhammer «пару часов» (стыдно сказать, что полночи месил орков!) для собственного интереса, и собранная нами оптимальная система ни разу не позволила экрану дернуться даже во время самых ожесточенных схваток. Все эффекты и настройки графики были выкручены на максимум.

СКОРОСТЬ VS КАЧЕСТВО

Влияние качества текстур

Разработчики не пожадничали с текстурами местности – видимо, сказывается не самая быстрая память нашей видеокарты. Падение производительности при переходе с одного уровня на другой было очень существенным. Но и визуально качество изменялось. Это видно на скриншотах, приведенных ниже. Чтобы не было таких проблем со скоростью, отлично подошел бы Radeon HD 4870 с быстрой GDDR5-памятью. Впрочем, и GeForce GTX 275 на нашем тестовом стенде не испытывал проблем с производительностью при переходе к более качественным текстурам.

Влияние качества теней

Удивительно, но тени здесь не играют серьезной роли. Полностью отключив их, мы получили высокие FPS, но внешне, конечно, игра смотрелась лет на семь старше. Это также видно на картинках. Кстати, если на печати увидеть все отличия настроек довольно трудно, то на нашем вебсайте можно их рассмотреть более подробно. Возвращаясь к скорости, отметим, что включение теней стоило порядка 15% производительности, но дальнейшее увеличение их качества вообще не влияло на показатель FPS.

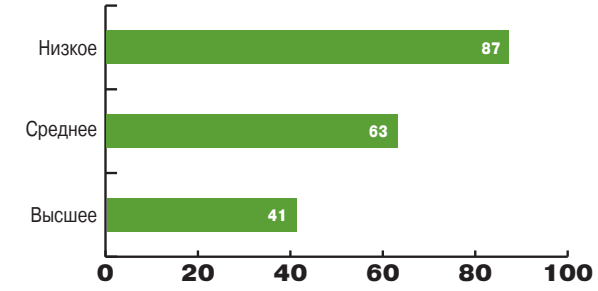
Влияние уровня антиалайзинга

Тестовый GeForce GTS 250 (он же классический GeForce 8800/9800 GT) не очень уверенно справлялся с увеличением уровня антиалайзинга. Отметим, что все измерения производились при минимальных настройках качества.

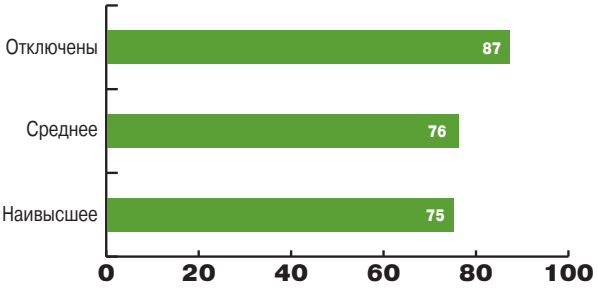
Влияние уровня фильтрации текстур

Примерно та же картина наблюдалась и при изменении уровня фильтрации текстур. «Быстрые FPS», которые доступны на минимальных настройках, резко падают при серьезном изменении уровня графики. Это определенно повод для того, чтобы задуматься о более современной и быстрой карточке.

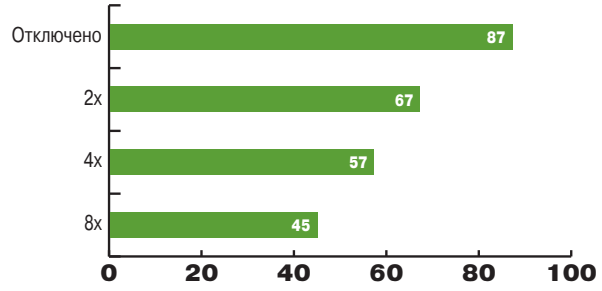
Влияние качества текстур, FPS



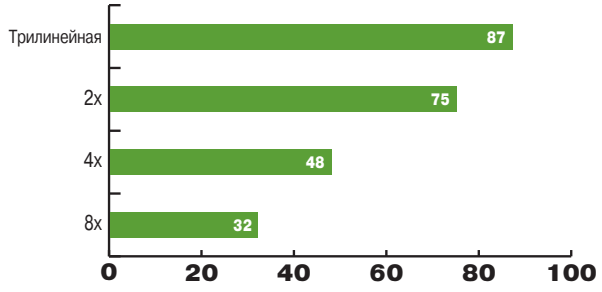
Влияние качества теней, FPS



Влияние уровня антиалайзинга, FPS



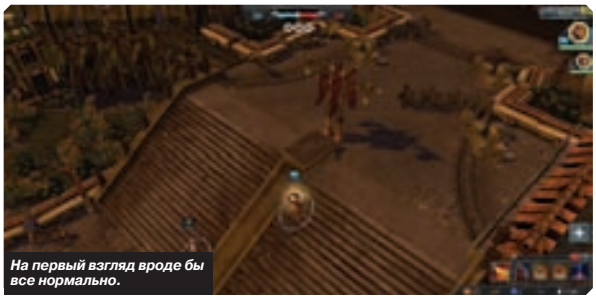
Влияние фильтрации текстур, FPS



УРОВЕНЬ ТЕКСТУР – ОДИН ИЗ САМЫХ ВАЖНЫХ И, НАДО ПРИЗНАТЬ, ТРЕБОВАТЕЛЬНЫХ ПАРАМЕТРОВ ГРАФИКИ. ПОЧТИ ВО ВСЕХ ИГРАХ.

ВИЗУАЛЬНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ

Нам пришло несколько писем о том, что в журнале качество картинки трудно оценить по приведенным скриншотам. Полностью согласны с вами. Получив из типографии первые экземпляры журналов, мы решили делать более детальные снимки, чтобы можно было визуально отличить качество графики. Опять-таки для более подробной информации лучше обращаться на наш сайт.


На первый взгляд вроде бы все нормально.

Детали становятся более явными, больше эффектов!

А теперь эти эффекты стали красивее!

Текстуры размыты, фигурки героев не слишком детализированы – это главные отличия минимальных настроек графики от максимальных.

Толпа орков в двухмерном пространстве.

Добавляется кровь, минимальные тени.

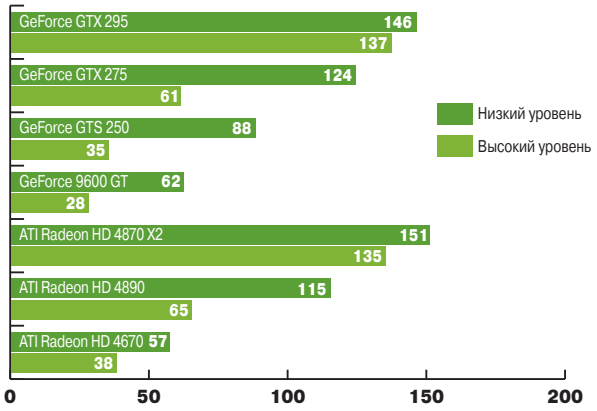
А здесь уже хочется взять самому в руки оружие и красочно раскидать противников!

Изменения детализации текстур мгновенно сказываются не только на скорости игры, но и на качестве изображения.

ТЕСТИРОВАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ АДАПТЕРОВ

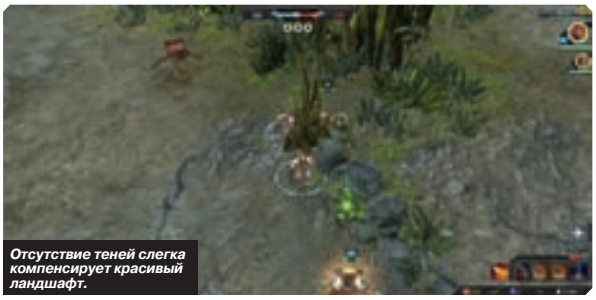
Как обычно, мы подобрали несколько актуальных на сегодняшний день графических адаптеров и протестировали их в двух графических режимах: самом простом и высоком (но не максимальном).

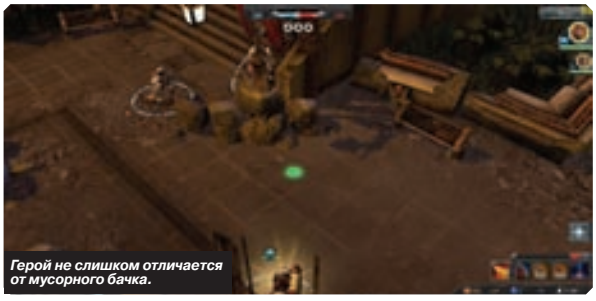
Тест видеоадаптеров



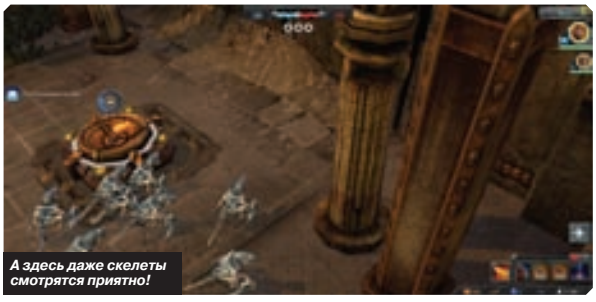
Надо заметить, что на высоких настройках платы ATI ведут себя немного лучше. Но явного превосходства мы не заметили.

Пол – сплошная мутная текстура.


Отсутствие теней слегка компенсирует красивый ландшафт.


Герой не слишком отличается от мусорного бачка.

На среднем уровне тени стали лучше, но ненамного.

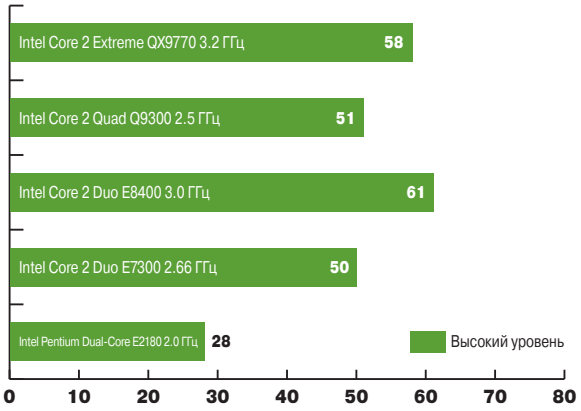

А здесь даже скелеты смотрятся приятно!

А вот здесь уже полный порядок.

Мы специально разместили картинки с разным уровнем графики при максимальном приближении к объектам. Позже на сайте мы выложим и панорамные скриншоты из игры, где также можно заметить отличия, но для журнала специально приводим именно эту серию.

С отключенными тенями игра выглядит будто картинка из неоконченной сценки в трехмерном графическом редакторе. Герои и противники будто подвешены в воздухе, а полеты и эффекты вовсе находятся в другой плоскости. К сожалению, заметить разницу между средним качеством теней и максимальным в журнале вряд ли удастся, но мы попытались максимально передать эту разницу на снимках.

Тест процессоров



Как ни крути, но наиболее важным для процессора в играх сейчас является частота. Многочисленные ядра более актуальны в других приложениях.

ТЕСТИРОВАНИЕ ПРОЦЕССОРОВ

В Dawn of War 2 четырехъядерные процессоры проявили себя заметно лучше, чем в предыдущих технических обзорах. Однако мощный Core 2 Duo все еще остается оптимальным выбором для игрока.

Автор:
Евгений Попов

МОДДИНГ

ПОДСВЕТКУ МОЖНО СЧИТАТЬ СИМВОЛОМ МОДДИНГОВОГО ДВИЖЕНИЯ. ВЕДЬ ИМЕННО ЛАМПЫ В ЛЮБОМ СВОЕМ ВОПЛОЩЕНИИ АКЦЕНТИРУЮТ ВНИМАНИЕ ЗРИТЕЛЯ НА ИНТЕРЕСНЫХ МОМЕНТАХ КОНСТРУКЦИИ. САМ КОРПУС, МОЖЕТ БЫТЬ, ЕЩЕ НЕ ЗАТРОНУТ, НО УСТАНОВЛЕННЫЕ ВНУТРИ ЛАМПЫ УЖЕ ДЕЛАЮТ КЕЙС СВОЕОБРАЗНЫМ. В ЭТОЙ РУБРИКЕ МЫ УЧИМ НЕ КАК УКРАШАТЬ, А ЧТО ЛУЧШЕ ВСЕГО ПОДОЙДЕТ ДЛЯ УКРАШЕНИЯ. НА ЭТОТ РАЗ ПОГОВОРИМ О ЛАМПАХ И ПОДСВЕТКЕ.

SUNBEAM COLD CATODE LAMP

Классический пример – лампа холодного свечения. Такие светильники не раздражают глаз и служат в качестве некоего понтона или фона для основных деталей конструкции. В отличие от приевшихся красного или синего белый неординарен. И при этом он будет сочетаться с любым другим оттенком, если пользователь захочет разнообразить подсветку. В комплекте есть все необходимое для подключения и сборки. Две лампы питаются от 12-вольтовой линии через инвертор, который также входит в набор. С помощью специальных липучек можно повесить лампы на стенки или прикрепить к крышке корпуса, чтобы их самих не было видно. Для небольшого корпуса хватит одного набора. Для больших агрегатов лучше взять два.

КОМПЛЕКТ: 2 лампы, инвертор **ЯРКОСТЬ:** 18000 ± 3000 кД/м **СИЛА ТОКА:** 5 мА **ДЛИНА ЛАМПЫ:** ~30 см **ПИТАНИЕ:** molex, 12 В

LED LAMP

Самое главное при использовании светодиодов не переборщить и сделать ставку на грамотное оформление. Французы говорят, что использование более двух цветов в дизайне – моветон. Мы рекомендуем прислушаться к этому совету, чтобы корпус не превратился в безвкусную новогоднюю елку. Если устанавливаются обычные светодиоды, то внутри лучше не применять более одного-двух цветов. Если используется ультрафиолетовый светодиод, то здесь речь о цветах идет только при покраске комплектующих. Дело в том, что ультрафиолетовая лампа активизирует свечение люминофорного покрытия – лака или краски. В основном люминофорные оттенки яркие, кислотные. Но при этом компоненты внутри будут смотреться более эффектно, особенно если речь идет об агрессивном оформлении.

ТИП: ультрафиолетовая **НАПРЯЖЕНИЕ:** 3.2 В **ЯРКОСТЬ:** 110 мКд **ДЛИНА ВОЛНЫ:** 403–406 нм **РАЗМЕР:** 5 мм

SHARKOON NEON STRING

Шнуры в принципе бывают двух типов: неоновый и дюралайт. Дюралайт представляет собой гибкую толстую трубку с часто посаженными светодиодами. Это не всегда удобно и не всегда эстетично смотрится, особенно если речь идет о небольшом корпусе. Мы рекомендуем неоновый шнур. Компания Sharkoon предлагает решения длиной 1.5 и 2.5 м. Этого вполне хватит для внешнего или внутреннего украшения не только корпуса, но и периферии. Наиболее удачное и простое применение шнура – проложить кант по внутренней поверхности клавиатуры. Так подсвечивается область под клавишами, а следов модификации практически не видно. Также можно предложить использовать шнур для обкладки вокруг боковых пластиковых окон или лицевых дверок кейса.

ТИП: неоновый **ЧАСТОТА ИНВЕРТОРА**: 2.72–3.82 кГц **НАПРЯЖЕНИЕ:** 12 В **ДЛИНА:** 1.5 м **ТОЛЩИНА ШНУРА:** 2.3 мм

REVOLTEC METEOR LIGHT

Есть еще два типа ламп – так называемые плазменные и светодиодные. Плазменные лампы внешне эффектны – внутреннее свечение напоминает разряд молний. Но такие решения недолговечны да и стоят прилично. Мы предлагаем сосредоточить внимание на светодиодных, если привлекает яркий свет и необходима сильная подсветка. Такие лампы в отличие от неоновых дают более плотное свечение, поскольку укомплектованы целым рядом светодиодов. Освещение внутри будет неравномерным, но достаточно ярким, и пара ламп отлично подойдет для крупных корпусов. Интересно, что в комплекте с такой лампой от Revoltec предлагается заглушка на заднюю панель с клавишей. При желании светильник можно либо настроить, используя восемь режимов, либо вовсе выключить.

КОМПЛЕКТ: лампа, блок управления, двухсторонний скотч **КОЛИЧЕСТВО РЕЖИМОВ СВЕЧЕНИЯ:** 8
КОЛИЧЕСТВО СВЕТОДИОДОВ: 12 **ДЛИНА ЛАМПЫ:** 30 см **НАПРЯЖЕНИЕ:** 12 В

Автор:
Антон Большаков

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 12 мая 2009 года

В ЭТОЙ РУБРИКЕ МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ТРИ ИГРОВЫЕ КОНФИГУРАЦИИ ДЛЯ СБОРКИ НОВОГО КОМПЬЮТЕРА НА WINDOWS VISTA. СЛЕДУЕТ ПОМНИТЬ, ЧТО РУБРИКА ГОТОВИТСЯ ЗА МЕСЯЦ ДО ВЫХОДА НАШЕГО ИЗДАНИЯ В ПРОДАЖУ. ПОЭТОМУ НАШИ ЦЕНЫ МОГУТ НЕСКОЛЬКО ОТЛИЧАТЬСЯ ОТ ДЕЙСТВИТЕЛЬНЫХ. ТОЧНАЯ ДАТА СОСТАВЛЕНИЯ ТАБЛИЦЫ УКАЗАНА В КОНЦЕ СТРАНИЦЫ.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i7-920 (2.66 ГГц, 4800 МГц FSB, 4x 256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, ядро Bloomfield, LGA1366)	10 380 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: MSI MS-7522 X58 Pro (Intel X58, 6 DDR-III, 3 PCI-E, SLI, CrossFire, 24+8 pin)	6712 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: 3x OCZ High Performance 1 Гбайт DDR-III PC-16000 9-8-8-28 (OCZ3P2000EB1G)	4047 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: NVIDIA GeForce GTX 295 1792 Мбайт	16 988 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.11 1 Тбайт SATA-II (ST31000333AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	6712 руб.
CD-ПРИВОД: Blu-ray & DVDRW LITE-ON iHES106-29	3529 руб.
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium PCI-E x1	4394 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	14942
3DMark'06 Default Settings	24578
Crysis, GPU Test, 1280x1024	50
UT 3, 1280x1024	199

537 Вт

52 762 руб.

При сборке максимальной конфигурации нам удалось сэкономить на материнской плате и памяти без потери в производительности. Более того. Планки памяти OCZ работают на большей скорости, что отразилось в тесте 3DMark.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 940 Black Edition (3 ГГц, 3600 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM2+)	9688 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS M2 Crosshair II Formula (nForce780aSLI, 3 PCI-E, 4 DDR-II, SLI, 24+4(8) pin)	7473 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: 2x Kingston HyperX 2*1 Гбайт DDR-II PC-9600 5-5-5-15 (KHX9600D2K2/2G)	6366 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: NVIDIA GeForce GTX 295 1792 Мбайт	16 988 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.11 1 Тбайт SATA-II (ST31000333AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	6712 руб.
CD-ПРИВОД: Blu-ray & DVDRW LITE-ON iHES106-29	3529 руб.
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium PCI-E x1	4394 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	13500
3DMark'06 Default Settings	22358
Crysis, GPU Test, 1280x1024	52
UT 3, 1280x1024	200

571 Вт

55 150 руб.

К сожалению, новое железо для этой платформы появляется нечасто. Именно поэтому в конфигурации зачастую обновляются только цены. В этом выпуске мощный игровой ПК от AMD и вовсе остался прежним.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Duo E8600 (3.33 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	9169 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: MSI MS-7519 P45D3 NEO-F (P45, 4 DDR-III, PCI-E, CrossFire, 24+4 pin)	3702 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: 2x OCZ High Performance 1 Гбайт DDR-III PC-16000 9-8-8-28 (OCZ3P2000EB1G)	2698 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit GTX275 896 Мбайт GDDR3	10 310 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.11 1 Тбайт SATA-II (ST31000333AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	3356 руб.
CD-ПРИВОД: ASUS DRW-22B1LT 12X&22(R9 12)X/8X&22(R9 12)X/6X/16X&48X/32X/48X	1069 руб.
ЗВУК: Creative XtremeAudio	1799 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	9896
3DMark'06 Default Settings	16413
Crysis, GPU Test, 1280x1024	44
UT 3, 1280x1024	157

405 Вт

32 103 руб.

Новый GeForce GTX 275 отличается большей производительностью в сравнении с GeForce GTX 280 и меньшим уровнем энергопотребления. Его стоимость же ненамного больше цены графического адаптера из предыдущего выпуска.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X3 720 (2.8 ГГц, 4000 МГц FSB, 3x 512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	5847 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GigaByte GA-MA790X-UD4 (AMD 790X, 2 PCI-E, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4(8) pin)	3806 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX 2*1 Гбайт DDR-II PC-9600 5-5-5-15 (KHX9600D2K2/2G)	3163 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit GTX275 896 Мбайт GDDR3	10 310 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.11 1 Тбайт SATA-II (ST31000333AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	3356 руб.
CD-ПРИВОД: ASUS DRW-22B1LT 12X&22(R9 12)X/8X&22(R9 12)X/6X/16X&48X/32X/48X	1069 руб.
ЗВУК: Creative XtremeAudio	1799 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	10167
3DMark'06 Default Settings	17735
Crysis, GPU Test, 1280x1024	49
UT 3, 1280x1024	174

480 Вт

29 350 руб.

В кризис покупка привода Blu-ray для компьютера среднего уровня – непростительная оплошность. На этом можно сэкономить 2–3 тысячи рублей. Что до процессора, то выбор пал на AMD Phenom II X3 720.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Duo E8400 (3 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	5916 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: EliteGroup P43T-A2 (P43, 4 DDR-II, PCI-E, CrossFire, 24+4 pin)	2249 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingmax 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500	913 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Zotac GeForce GTX 260 AMP2! 896 Мбайт GDDR3	8580 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Hitachi Deskstar 7K1000.B 1 Тбайт SATA-II (HDT721010SLA360) 16 Мбайт 7200 об/мин	3114 руб.
CD-ПРИВОД: ASUS DRW-22B1LT 12X&22(R9 12)X/8X&22(R9 12)X/6X/16X&48X/32X/48X	1069 руб.
ЗВУК: Creative AudigySE	961 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	7348
3DMark'06 Default Settings	13239
Crysis, GPU Test, 1280x1024	38
UT 3, 1280x1024	128

400 Вт

22 802 руб.

Заострять внимание на процессоре в слабом игровом ПК не стоит. Здесь значение имеет графический адаптер. В этом плане Zotac GeForce GTX 260 AMP2! интересен невысокой ценой и улучшенными частотными характеристиками.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom X4 9750 (2.4 ГГц, 3600 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Agena, AM2+)	5536 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS M3A78-CM (AMD 780V, PCI-E, 4 DDR-II, 24+4 pin)	2387 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingmax 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500	913 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Zotac GeForce GTX 260 AMP2! 896 Мбайт GDDR3	8580 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Hitachi Deskstar 7K1000.B 1 Тбайт SATA-II (HDT721010SLA360) 16 Мбайт 7200 об/мин	3114 руб.
CD-ПРИВОД: ASUS DRW-22B1LT 12X&22(R9 12)X/8X&22(R9 12)X/6X/16X&48X/32X/48X	1069 руб.
ЗВУК: Creative AudigySE	961 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	7235
3DMark'06 Default Settings	13089
Crysis, GPU Test, 1280x1024	36
UT 3, 1280x1024	125

435 Вт

22 560 руб.

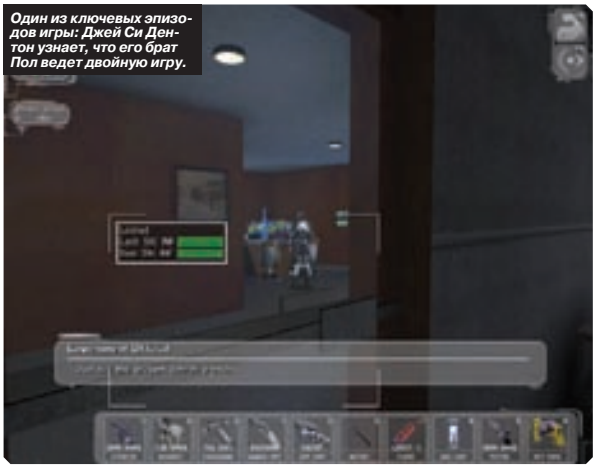
Четыре ядра против трех работают ненамного быстрее, между тем разница все же есть. Пусть и небольшая. В паре с Zotac GeForce GTX 260 AMP2! у нас получился недорогой и довольно быстрый ПК.

Автор:
Борис Соколов

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Всем привет!
В прошлом выпуске рубрики «Ретро» мы рассказали о многострадальной Daikatana. Детище хвастливого дизайнера Джона Ромеро (John Romero) находилось в разработке почти четыре года и обошлось издательству Eidos Interactive в несколько десятков миллионов долларов. Не стала хитом и ролевка Anachronox от Тома Холла (Tom Hall). Игра получила хорошие отклики в прессе, но не добилась популярности среди рядовых геймеров. Не стоит забывать и о провале RTS Dominion: Storm Over Gift 3. Выкупленный у студии 7th Level за 1.8 миллиона долларов простенький клон Command & Conquer разошелся ничтожно малым тиражом в 14 тысяч копий. Впрочем, в истории Ion Storm есть не только черные, но и светлые страницы. В конце 1997 года компания открыла свой филиал в Остине, действовавший независимо от головного офиса в Далласе. Обосновавшийся в северо-восточной части Техаса Джон Ромеро переходил с одного движка на другой, нанимал вместо ушедших со скандалом специалистов новых людей (за время разработки Daikatana сменилось пять ведущих программистов и три главных дизайнера!) и сулил в своих многочисленных интервью золотые горы. Тем временем расположившаяся в южной части штата команда Уоррена Спектора (Warren Spector) без лишней шумихи в прессе создавала великолепную Deus Ex.

Борис Соколов,
ведущий рубрики



Один из ключевых эпизодов игры: Джей Си Дентон узнает, что его брат Пол ведет двойную игру.

Жанр: First-Person Shooter, Role-Playing Game **Издатель:** Eidos Interactive **Разработчик:** Ion Storm Austin
Количество дисков: Один CD **Дата выхода:** 22 июня 2000 года

DEUS EX

АГЕНТ НАЦИОНАЛЬНОЙ БЕЗОПАСНОСТИ

ХАРАКТЕР СТОЙКИЙ, НОРДИЧЕСКИЙ

Высокий плечистый мужчина в сиреневом плаще стоит около раковины и пристально смотрит на свое отражение в огромном зеркале. Короткая стрижка, квадратная челюсть и черные солнцезащитные очки а-ля терминатор в исполнении железного Арни. На лице не двигается ни одна мышца. Так и должен вести себя настоящий профессионал: ни капли эмоций даже в самой критической ситуации, только хладнокровие и тонкий расчет.
На самом деле в его груди сейчас полыхает целый пожар страстей. Для сотрудника антитеррористической организации UNATCO Джей Си Дентона привычный мир перевернулся с ног на голову. Зачем родной брат Пол помогает преступникам? Почему по штаб-квартире расхаживают загадочные люди в черных костюмах? Зачем в тела наномодифицированных агентов встроен «киллсвич» – специальный имплантат, позволяющий руководству отключить неугодного сотрудника, как надоевший телевизор? В конце концов, кто стоит за всем этим безобразием?

Впрочем, мы забегаем вперед. В стартовом ролике игрока быстро вводят в курс дела. В 2052 году человечество находится на грани полного исчезновения. Природа загрязнена до предела, мировая экономика трещит по швам, полиция не способна обеспечивать порядок на улицах. Но это еще полбеды: страшный вирус под названием «Серая смерть» ежедневно отправляет на тот свет тысячи людей. Существует вакцина, «Амброзия», но ее могут себе позволить только богачи.

МИР КОВАРСТВА И ОБМАНА

Игра начинается с того, что бойцы сепаратистской организации NSF выкрали несколько канистр с целебным веществом и заняли оборону вокруг полуразрушенной статуи Свободы. Разобраться с террористами поручают начинающему агенту UNATCO Джей Си Дентону.
В Deus Ex полно тайн, загадок и резких сюжетных поворотов. Что ни миссия, то новое яркое событие: побег из тюремной камеры, расследование деятельности секретной организации Majestic 12, перепрограммирование запуска ядерной ракеты и, наконец, встреча с муль-

тимиллионером Бобом Пейджем, придумавшим коварный план по захвату власти на Земле с помощью смертоносного вируса.
В финале главный герой, словно былинный богатырь Илья Муромец, оказывается на перепутье. Если уничтожить глобальный коммуникационный узел, то это отбросит развитие человечества на сотню лет назад, зато никто не сможет сосредоточить всю власть в одних руках. Можно убить Боба Пейджа и передать бразды правления опальным лидерам тайного общества Иллюминатов. Есть и третий вариант: объединиться с мощнейшим искусственным разумом Гелиосом и совместно организовать новый мировой порядок.

ДО ЧЕГО ДОШЕЛ ПРОГРЕСС

Ролевая система Deus Ex устроена по такому же принципу, что и в System Shock. В отличие от классических RPG в игре нет общих характеристик вроде силы, ловкости и т.д. Вместо них применяется четко сбалансированная система из 11 навыков, каждый из которых имеет четыре уровня развития. Взять для примера параметр «компьютер». У новичка получается лишь читать электронную почту. Тренированный игрок может взламывать банкоматы, панели управления и системы безопасности. Опытный агент умеет перепрограммировать пулеметные турели. Наконец, мастер в кратчайшие сроки разберется даже с самой сложной электроникой. По такому же принципу действуют и боевые навыки. В руках у новичка снайперская винтовка дрожит, как осиновый лист на ветру, зато профессиональный стрелок без проблем попадет в глаз бегущей белке.
Для перехода на новый уровень мастерства необходимо накопить энное количество очков опыта, которые выдают за выполнение основных и второстепенных заданий, а также за исследование труднодоступных территорий.

В РУКАХ У НОВИЧКА СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА ДРОЖИТ, КАК ОСИНОВЫЙ ЛИСТ НА ВЕТРУ, ЗАТО ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ СТРЕЛОК БЕЗ ПРОБЛЕМ ПОПАДЕТ В ГЛАЗ БЕГУЩЕЙ БЕЛКЕ.

СВЕРХЧЕЛОВЕКИ

Помимо 11 навыков главный герой может воспользоваться так называемыми аугментациями. Наномодифицированные агенты устроены таким образом, что в их тела можно встроить сразу несколько полезных имплантатов. Получается эдакий получеловек-полукиборг с невероятными способностями.
Подавляющее большинство электронных примочек работают от энергетических батарей. По умолчанию в Джей Си Дентона внедрены функция распознавания врагов (перекрестие прицела окрашивается в красный или зеленый цвет), даталинк (односторонняя видеозвуковая связь с командованием) и дополнительная подсветка изображения (биолюминесцентные клетки в сетчатке работают как фонарик). Первые две не потребляют ни ватта энергии, а вот последняя «сжирает» десять единиц в минуту. Еще девять слотов пустуют.
Во время игры герою попадаются специальные емкости с наночипами, которые можно установить только в специально оборудованных больницах. Зато совершенствование полученных способностей протекает без участия медицинских ботов. В емкости находятся два схожих по действию наночипа, однако воспользоваться можно только одним. Каждый раз ты вынужден делать выбор. Что важнее: научиться видеть в темноте или быстро прицеливаться? Как лучше усовершен-

Пришлось устроить около входа братскую могилу для охранников.

КИНА НЕ БУДЕТ

В мае 2002 года президент Columbia Pictures Питер Шлессел (Peter Schlessel) анонсировал фильм Deus Ex. Экранизацией руководила продюсер «Красотки» и трилогии «Человек-паук» Лаура Зискин (Laura Ziskin). В интервью журналу Variety голливудская леди не скупилась на комплименты в адрес создателей игры: «В Deus Ex создан великолепный, волнующий мир, полный колоритных плохих и хороших парней. Что касается Дентона, то его роль иначе как звездной не назовешь». За написание сценария взялся Грег Прасс (Greg Pruss). В марте 2003 года в интервью интернет-ресурсу IGN.com он пообещал сохранить фирменную мрачную атмосферу и сделать главного героя «еще более мерзким, чем в игре». Премьеру фильма наметили на 2006 год, однако в мае 2004 года проект отменили.

УРОКИ ЛИТЕРАТУРЫ

По ходу игры главному герою приходится читать огромное количество текста. Чаще всего это короткие инструкции и личная переписка на взломанных компьютерах, но иногда встречаются отрывки из известных произведений. Так, Джей Си Дентону попадается «Человек, который был четвергом» Гилберта Кита Честертона, «Здравый смысл» Томаса Пайна, «Последние и первые люди» Олафа Стэплдона, «Алмазный век» Нила Стефенсона, произведения Айзека Азимова из цикла романов «Академия» (также известны под названием «Основание»), историческая пьеса Уильяма Шекспира «Ричард III», трактат Сунь Цзы «Искусство войны», а также древнегреческий миф об Икаре и Дедале.

Путь вперед перекрыт. Что ж, придется вспоминать уроки акробатики.

МЕТКИЕ СТРЕЛКИ ПРОДЫРЯВЯТ ГОЛОВЫ ОХРАННИКАМ, ЗАТЕМ ВНАГЛУЮ ПРОБЕГУТ МИМО КАМЕРЫ.

ствовать подкожный слой: стать невидимым для людей или для приборов наблюдения?

ВОЛЬНАЯ ПТИЦА

Большая свобода действий – вот главная отличительная черта Deus Ex. Она проявляется не только во время ключевых сюжетных развилок, но и в процессе выполнения обычных заданий. Почти все уровни устроены по одному и тому же принципу: необходимо проникнуть на территорию хорошо охраняемого помещения и найти там какой-нибудь ценный предмет или встретиться с каким-нибудь важным персонажем. Игрок анализирует диспозицию и выбирает наиболее близкий ему по духу способ решения задачи. Возьмем стандартную ситуацию: около главного входа расположился патруль, вдобавок к этому в углу под потолком висит камера наблюдения, передающая данные на автоматическую пулеметную турель. Как пробраться внутрь? Любители брутального экшена с огнеметом наперевес и криками «Ура!» полезут на рожон. Меткие стрелки с безопасного расстояния продырявят головы охранникам из снайперской винтовки, затем внаглую пробегут мимо камеры. Когда она среагирует на движение, они уже окажутся в безопасном месте. Хакеры бросят в сторону двери электромагнитную и слезоточивую гранаты, быстренько взломают дверь и перепрограммируют электронную систему так, чтобы турели перестреляли очухавшихся охранников. Поклонники бесшумного способа прохождения игры отвлекут патруль звоном разбившейся бутылки с пивом и применят специальное умение быть невидимым для камер слежения. Наконец, самый простой способ: подтащить ящик под прикрепленной к стене пожарной лестницей, подняться на крышу и пробраться в логово врага по узкой вентиляционной шахте. Как видишь, вариантов масса.

Каждое ключевое действие игрока так или иначе сказывается на развитии сюжета. Если позволить брату Полу умереть в Нью-Йорке, то невидимый режиссер вырежет из следующих миссий все сцены с его участием. От разработчиков не ускользнула ни одна деталь. Сотрудники Ion Storm Austin предусмотрели массу вариантов развития событий и написали для каждого из них интересные диалоги. Если путешествующий по штаб-квартире UNATCO Джей Си Дентон нечаянно заглянет в женский туалет, то во время инструктажа перед следующей миссией начальник посоветует беспардонному агенту внимательно смотреть на прикрепленные к дверям указательные таблички.

УНИКАЛЬНЫЙ ГИБРИД

Автор Deus Ex Уоррен Спектор, как селекционер-мичуринец, скрестил сразу несколько культур (RPG, классический и stealth-action) и получил в итоге необычный гибрид. Рецепторы легко распознают вкус любимых игр. Вот чувствуются нотки System Shock, а теперь Thief: The Dark Project. И первая, и вторая хороши сами по себе, но вместе получилось намного сочнее и вкуснее. Спустя три года Харви Смит (Harvey Smith) попытался повторить эксперимент учителя, но что-то напутал в пропорциях – Deus Ex: Invisible War получилась с кислинкой. Впрочем, это совсем другая история. ■

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

В целом перед нами вещь, которую посмотреть обязаны все без исключения поклонники хардкорных игр. Для фанатов 3D-action Deus Ex сможет серьезным образом разнообразить бесконечные поединки в Quake 3: Arena и Unreal Tournament. Поклонникам RPG также стоит ненадолго отвлечься от Vampire: The Masquerade – Redemption и обратить свое внимание на неожиданно великолепное творение Ion Storm. Возможно, Deus Ex скрасит ожидания тех, кто вот уже который год желает видеть достойные плоды деятельности разработчиков adventure. Ну а для тех, кто просто любит хорошие игры, Deus Ex, прямо-таки скажем, незаменима.

«Страна игр» № 14 (71) 2000, оценка 9.5 из 10

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Помимо улучшаемых навыков в игре большая роль отведена аугментации. На протяжении всей игры вы находите канистры со специальным веществом, которые дают вам возможность использовать одно из двух доступных улучшений своего организма. Необходимо сделать выбор, ведь от этого зависит дальнейший способ прохождения миссий. Например, вам придется определить, что лучше: быстрый бег или бесшумная походка, стоит ли поднимать тяжелые объекты или лучше наносить больше повреждений противникам во время схваток. Все эти выборы делают геймплей невероятно разнообразным.

Сайт IGN.com, оценка 9.4 из 10

Через мгновение охранник отправится к праотцам. Его товарищи не услышат ни звука, так как Джей Си использует пистолет с глушителем.

ТЕОРИЯ МИРОВОГО ЗАГОВОРА

ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ ГЛАВНОГО ХИТА ОТ УОРРЕНА СПЕКТОРА

Обладатель двух дипломов о высшем образовании (филологическое и журналистское), страстный болельщик баскетбольной команды New York Knicks, коллекционер гитар, любитель рок-музыки, научной фантастики, настольных и компьютерных игр, создатель великолепной Dues Ex. А еще он мечтает когда-нибудь снять художественный фильм. Знакомься: Уоррен Спектор (Warren Spector).

ЦАРСТВО НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Уоррен Спектор родился 2 октября 1955 года. После окончания школы поступил в одно из старейших учебных заведений в Иллинойсе – Северо-Западный университет. Однако звания бакалавра филологических наук ему показалось недостаточно, и он отправился постигать премудрости журналистики в аспирантуру Техасского университета в Остине.

В сентябре 1983 года молодой специалист пошел брать интервью у преуспевающего бизнесмена, производителя популярных настольных игр Стива Джексона (Steve Jackson). Просьба не путать американца Стива Джексона с его английским коллегой-однофамильцем. Первый в 1980 году основал в Остине компанию Steve Jackson Games. Второй стоял у истоков знаменитой британской фирмы Games Workshop, а с 1997 года трудится в Lionhead Studios. «Я пришел взять у него интервью. Я даже помню, во что был тогда одет: рубашка цвета хаки, зеленые штаны в стиле милитари, зеленая жилетка и какие-то нелепые коричневые туфли – их привезли из Италии, и тогда мне они казались супермодными. Так вот, я пришел к Стиву, чтобы поговорить с ним на околоигровые темы, а он взял и предложил мне должность помощника редактора. Я ушел от него, чувствуя себя самым счастливым человеком на планете», – вспоминает Уоррен.

За четыре года работы в Steve Jackson Games Спектор в дуэте с Грегом Костикяном (Greg Costikyan) создал несколько настольных игр, в том числе популярную ролевку Toon. Не забывал наш герой и о журналистике. С лета 1984 по осень 1985 года он был главным редактором журнала The Space Gamer.

В 1987 году Уоррену предложили место в отделе исследований корпорации TSR. На новой работе он участвовал в создании настольных ролевых игр Spelljammer и Top Secret, а также совместно с Дэвидом «Зеб» Куком (David «Zeb» Cook) редактировал второй свод правил Dungeons & Dragons.

ПУТЬ ИЗ ПИСАТЕЛЯ В ПРОДЮСЕРЫ

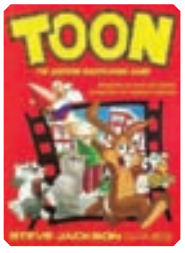
В начале 1989 года Спектору предложили попробовать свои силы в качестве писателя в ORIGIN Systems. Под чутким руководством лидера проекта, дизайнера и программиста Пола Нейрата (Paul Neurath) он придумал сюжет и диалоги для Space Rogue. Вскоре Уоррену поручили заниматься продюсированием игр. Дебют в новой должности оказался сверхудачным. В первый год работы он координировал создание таких хитов, как Wing Commander, Bad Blood и Ultima 6: The False Prophet.

В 1990 году Пол Нейрат, Дуглас Уайк (Douglas Wike), Даг Черч (Doug Church) и Дэн Шмидт (Dan Schmidt) покинули стены

Стив Джексон.

ORIGIN Systems и основали собственную компанию Blue Sky Productions. Спектор помог четверке друзей заключить контракт со своими бывшими работодателями. Руководители издательства выделили на создание RPG Underworld скромный аванс в размере 30 тысяч долларов. Благодаря знакомству с Ричардом Гэрриотом (Richard Garriott) летом 1991 года удалось заполучить авторские права на популярную вселенную Ultima. Название проекта изменилось на Ultima Underworld: The Stygian Abyss.

В течение двух лет Уоррен лоббировал интересы Blue Sky Productions. Несмотря на тотальную экономию (разработчики трудились в полуподвальном помещении без единого окна и сидели за компьютерами на складных стульях за 15 баксов), бюджет проекта разросся до 400 тысяч долларов. Впрочем, все затраты окупились сторицей – тираж игры чуть-чуть не дотянул до отметки в миллион экземпляров.



Обложка настольной ролевой игры Toon.

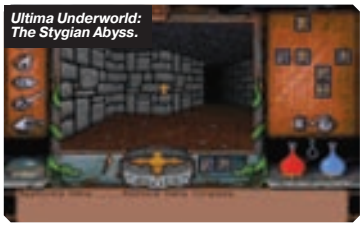
Обложка Wing Commander.

Bad Blood.

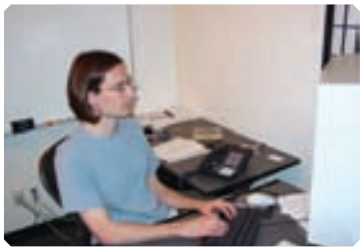
Ultima 6: The False Prophet.

Дэвид «Зеб» Кук.

Обложка Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds.



Ultima Underworld: The Stygian Abyss.

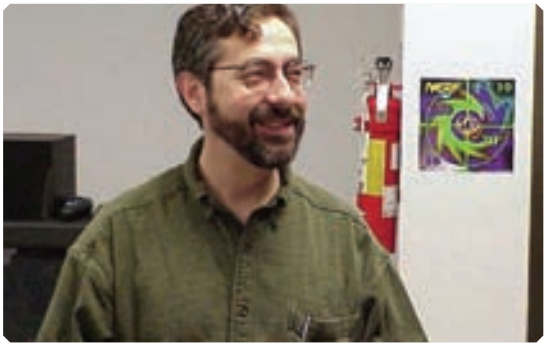


Сценарист Шелдон Пакотти.

Команда разработчиков Deus Ex.

ВЫБОР ПРОФЕССИОНАЛА

Свободное время Спектор посвящает чтению книг, прослушиванию музыки и, разумеется, играм. Любимое литературное произведение знаменитого разработчика – фантастический роман Джека Финнея (настоящее имя писателя – Уолтер Брейден Финней) «Меж двух времен». Музыкальный хит-парад возглавляют Beatles, Rolling Stones, Velvet Underground, Pixies, Эйми Манн (Aimee Mann) и Лу Рид (Lou Reed). Из настольных игр Уоррен отдает предпочтение Acquire и Domination Сида Сэксона (Sid Sackson). Пятерка компьютерных и видеоигр всех времен и народов, по его мнению, должна выглядеть следующим образом. Первое место – Legend of Zelda (NES, 1986 год). Второе – M.U.L.E. (Atari, 1983 год). Третье – Diablo (PC, 1996 год). Четвертое – Warcraft 2: Tides of Darkness (PC, 1995 год). Пятое – Half-Life (PC, 1998 год). Из более-менее современных релизов на нашей платформе Спектор выделяет Call of Duty 2, F.E.A.R. и World of Warcraft.



ПРЕДЛОЖЕНИЕ, ОТ КОТОРОГО НЕЛЬЗЯ ОТКАЗАТЬСЯ

В 1992 году руководитель фирмы Lerner Research Нед Лернер (Ned Lerner) предложил Полу Нейрату объединить две компании. Так на свет появилась Looking Glass Technologies. Примерно в это же время Electronic Arts приобрела ORIGIN Systems. Спектор успешно продюсировал игры от обеих компаний. С 1993 по 1995 год вышли Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds, System Shock, Wings of Glory, CyberMage: Darklight Awakening и Crusader: No Remorse. В 1996 году Уоррен перебрался в остинское отделение Looking Glass Technologies, где принял участие в создании основной концепции проекта под кодовым названием Dark Camelot (позже игру переименовали в Thief: The Dark Project). На тот момент финансовое положение компании оставляло желать лучшего. Дело в том, что в 1995 году Пол Нейрат и Нед Лернер решили не только разрабатывать, но и самостоятельно распространять свои компьютерные игры. К сожалению, Flight Unlimited и Terra Nova: Strike Force Centauri не принесли ожидаемой прибыли. В середине 1996 года команда разработчиков оказалась на грани банкротства. От полного краха спасли инвестиции корпорации AverStar. Результатом ребрендинга стала смена названия на Looking Glass Studios. Однако, несмотря на все предпринятые меры, ситуация не улучшилась.

В сентябре 1997 года Джон Ромеро (John Romero) пригласил Уоррена возглавить только что созданную Ion Storm Austin. Все предыдущие годы Спектор помогал воплощать в жизнь чужие идеи. Так было с Wing Commander Криса Робертса (Chris Roberts), шестой и седьмой Ultima Ричарда Гэрриота, Bad Blood Джеффа Джорджа (Jeff George), Ultima Underworld Пола Нейрата и System Shock Дага Черча (Doug Church). Здесь же предоставлялась возможность создать с нуля полностью самостоятельный проект. Второй такой шанс в жизни мог бы и не подвернуться.

В НАЧАЛЕ СЛАВНЫХ ДЕЛ

Первые шесть месяцев ушли на так называемый пре-продакшен. Постепенно формировалась команда разработчиков. Одни пришли из ORIGIN Systems, другие – из закрывшегося в 1997 году остинского отделения Looking Glass Studios.

В основу сюжетной линии Deus Ex легли сразу несколько теорий заговора и слухи о тайном обществе Иллюминатов. «Приближался миллениум, и повсюду виделись теории заговора. Люди всерьез верили в то, что мне казалось полным бредом. И я подумал: а что бы произошло, если бы некто, видящий мир в черно-белых тонах, попал в реальность, в которой бы воплотились все конспирологические теории? В мир, где даже серый цвет имеет несколько оттенков. Обывателям хочется верить, что кто-то контролирует происходящее, что все события вокруг них не случайны. Теории заговора предлагают народным массам успокоение. Ведь лучше, когда хоть кто-то стоит у штурвала, чем когда капитанский мостик пустует. Еще раз хочу заметить, что сам я в подобную беллетристику, разумеется, не верю, хотя и нахожу ее бесконечно интересной. Мы с ребятами раскопали несколько лихих историй, пока писали дизайн-документ Deus Ex. Знаете, в аэропорту Денвера творятся такие дела! Похищение детей, пришельцы, масонская ложа, Джордж Буш и даже королева Великобритании – вот лишь некоторые участники беспорядков. Словом, вы не поверите!» – интригует Спектор.

Арты персонажей Thief: The Dark Project.

БИОГРАФИЯ ДЕНТОНОВ

За несколько месяцев дизайн-документ разросся с 300 до тысячи с лишним страниц. Сценарист Шелдон Пакотти (Sheldon Pacotti) совершил маленький подвиг: он не только написал интересные диалоги для двух сотен персонажей, но и наполнил уникальную фантастическую вселенную мелкими деталями. У каждого ключевого персонажа появилась подробная предыстория.

В 2002 году разработчики поделились с фанатами игры отрывками из так называемой «Библии Deus Ex». Согласно ей, с 1940 по 1965 год тайное общество Иллюминатов собирало сведения обо всех людях, сделавших себе прививки от черной оспы. Медсестры и доктора на протяжении десятилетий следили за теми, у кого был высокий иммунитет к заболеваниям. В 2018 году в семье Дентонов родился крепыш Пол. В 2023 году специалисты из Majestic 12 признали пятилетнего мальчика лучшим кандидатом для испытания нанотехнологий. Ученые должны были отыскать в его головном мозге специальные точки, которые бы позволяли преобразовывать в команды перехваченные потоки нейроимпульсов. Чтобы не рисковать жизнью ребенка, они сделали несколько клонов Пола. Большинство из них погибли в ходе неудачных исследований, лишь трое остались в живых, и на них проводились новые эксперименты. В 2028 году родители Пола захотели еще одного ребенка, но вскоре выяснилось, что его мать страдает бесплодием. Агенты Majestic 12 предложили отчаявшейся женщине рискнуть жизнью и согласиться на необычный эксперимент, после которого она вновь сможет иметь детей. Во время операции ученые поместили в утробу матери клонированный эмбрион Пола. Через девять месяцев на свет появился Джей Си. В 2035 году боевики Majestic 12 убили родителей братьев Дентонов. Семнадцатилетний Пол поступил на службу в антитеррористическую организацию UNATCO, а шестилетнего Джея Си отправили на учебу в Швейцарию. В 2050 году руководство UNATCO предложило Полу ввести в его тело несколько наноимплантатов. Агент не подозревал, что это была кульминация эксперимента длиною в 27 лет, и дал согласие. На следующий год к UNATCO присоединился 22-летний Джей Си, и через несколько месяцев в его тело тоже вживили наночипы. Вот такая детективная история.

«Мне очень хотелось, чтобы у героя была семья. Ведь спасение своего собственного брата от смерти выглядит намного убедительнее, нежели спасение обычной кучки пикселей. По мере того как сюжет Deus Ex повествует о семье, у героя возникает вопрос: что значит быть человеком? Где тот момент, когда ты перестаешь им быть и становишься уже кем-то другим?» – комментирует Спектор.

МНОГОЖАНРОВЫЙ КОКТЕЙЛЬ

Еще одно ключевое решение – использование в игре концепции свободного выбора. Ее суть заключается в том, что перед игроком ставится несколько задач, каждая из которых имеет несколько значительно отличающихся друг от друга вариантов решения. Сложнее всего было объединить в проекте сразу несколько жанров. «Я сильно беспокоился, что геймеры не поймут то, что мы пытаемся до них донести, что они будут сравнивать бой с Half-Life, бес-

Гюнтер Герман в цвете.

Ранний скриншот из Deus Ex.

Ранний скриншот из Deus Ex.

АКТЕР ВТОРОГО ПЛАНА

В некоторых играх попадаются камео Уоррена Спектора. Так, в Worlds of Ultima: The Savage Empire и Ultima: Worlds of Adventure 2: Martian Dreams встречается ученый Йоханн Шлиман Спектор. В мире Ultima 7: Part Two – Serpent Isle обитает продажный искатель сокровищ Spektor. В первой части Ultima Underworld: The Stygian Abyss есть упоминание о некоем «беспокойном призраке по имени Уоррен». В System Shock разработчик озвучил лог-файлы. Не стала исключением и Deus Ex. На третьем уровне игры торговец оружием по прозвищу Пират просит главного героя разыскать его похищенного друга – химика Форда Шика, который как две капли воды похож на Уоррена Спектора. И еще, если набрать в командной строке чит-код «iamwarren», то все электронные устройства выйдут из строя.

Самый первый скриншот из Deus Ex появился в конце 1998 года.

Ранний постер Deus Ex.

шумные способы прохождения – с Thief, а ролевые элементы – с RPG от BioWare Corporation и сочтут все элементы бестолковыми. Но я знал, что если они поймут, что на любом этапе игры можно действовать так, как им хочется, то они простят все недостатки», – вспоминает Уоррен. Идея Спектора с тремя концовками в финале удачно вписывалась в принятую концепцию свободного выбора. «Я подумал, что было бы глупо сводить весь сюжет к одной заранее предопределенной развязке, ведь все предыдущее время геймер ежеминутно делал какой-нибудь выбор, справлялся с возникавшими проблемами и выстраивал свой уникальный стиль игры. Все концовки показывали, каким бы мог стать мир. И это было именно ваше решение».

«Я НЕНАВИЖУ ВИДЕОРОЛИКИ»

Программист искусственного интеллекта Скотт Мартин (Scott Martin) постарался сделать так, чтобы вылепленные из полигонов персонажи действовали как настоящие люди. Вместо того чтобы тупо лезть напролом, охранники старались первым делом врубить сигнал тревоги. В случае тяжелого ранения они отходили назад. Мирные граждане в страхе улепетывали от кружащего в небе боевого вертолета. По признанию Скотта, единственное, чему не удалось научить искусственный интеллект, так это демонстрировать отвагу.

За музыкальное сопровождение игры отвечали сразу три композитора: Александр Брэндон (Alexander Brandon), Дэн Грэндпри (Dan Grandpre) и Майкл ван ден Бос (Michiel van den Bos). Ведущий программист Крис Норден (Chris Norden) предложил динамически менять треки в зависимости от разворачивавшейся на мониторе игровой ситуации. И вновь слово Уоррену: «Сначала мы хотели использовать в Deus Ex композиции в стиле эмбиент. Мы расстались с этой мыслью только после прихода в команду Алекса Брэндона. Он и его коллеги из Straylight Productions написали для нас несколько потрясающих треков, более бойких и мелодичных, чем мы планировали. Когда мы начинали привязывать музыку к уровням, игра буквально оживала».

После долгих споров Спектор согласился во время бесед главного героя с различными персонажами изменять стандартный вид «из глаз» на перспективу от третьего лица. «К сожалению, это был единственный способ правильно реализовать диалоги, хотя я недолюбливаю всю эту кинематографическую белиберду. Работает – и ладно. Я ненавижу видеоролики. Каждый раз, когда я вижу очередного человека в процессе обильного слюноотделения на крутящийся на мониторе красивый мультик, мне хочется громко закричать: “Это не имеет никакого отношения к игре! Кажется, ты должен принимать участие в геймплее, а не молча гипнотизировать экран!”», – негодует Уоррен.

ВЫСТАВОЧНАЯ СУЕТА

Официальный анонс игры состоялся 27 мая 1998 на выставке E3. К этому времени у Ion Storm Austin не было ни одного скриншота, ни окончательно утвержденного дизайн-документа. Единственное, в чем могли быть уверены разработчики, так это в том, что игра будет смесью сериала о приключениях Джеймса Бонда с «Секретными материалами» в футуристических декорациях. Кстати, необычное словосочетание Deus Ex позаимствовано из латинского выражения Deus Ex Machina – «Бог из машины». В античных театрах так называли неожиданную развязку той или иной ситуации с привлечением ранее не участвовавшего в пьесе персонажа. Некое божество с помощью хитроумных механизмов спускалось с потолка древнеримского театра на землю и мановением руки решало все проблемы героев.

К следующей E3 разработчики подошли во всеоружии. С 13 по 15 мая 1999 года посетителям Los Angeles Convention Center демонстрировали два эпизода: события первого разворачивались в Белом доме, второго – в Гонконге. Через некоторое время авторами Deus Ex заинтересовались правоохранительные органы. Уж слишком достоверно выглядела на движке Unreal резиденция главы США. Сотрудников Ion Storm Austin расспрашивали, откуда они взяли чертежи Белого дома, кто для них сфотографировал внутреннее убранство комнат? Пришлось долго объяснять, что уровень был создан после консультаций с обычными архитекторами, которые придумали планировку здания исходя из своего профессионального опыта.

ПОЛГОДА НА ОТЛАДКУ

Релиз Deus Ex назначили на начало 2000 года. Однако вскоре стало понятно, что к этому сроку игра готова не будет. Разработчики попросили у издательства Eidos Interactive шесть дополнительных месяцев на отладку сценария. «Мы сидели в комнате с ребятами и обсуждали персонажей. Основная идея заключалась в том, чтобы взять основных действующих лиц из первой половины

ЧТО В ИМЕНИ ТЕБЕ МОЕМ?

Среди фанатов Deus Ex популярна версия о том, что авторы игры назвали главного героя странным именем Джей Си (JC Denton) в честь Иисуса Христа (Jesus Christ). В одном из своих интервью Уоррен Спектор заявил, что никакой связи между агентом Дентоном и сыном Бога не существует. Просто на раннем этапе создания игры разработчики планировали предоставить игроку возможность выбрать пол главного героя, как в Unreal. Буквы J и C идеально подходили как для мужчины, так и для женщины. Однако позже они отказались от этой идеи, но зато оставили универсальное имя.

Deus Ex: Invisible War.

Thief: Deadly Shadows.

игры и поместить их в более поздние эпизоды, включая сцены их смерти. Вы не поверите, но до этой встречи некоторые важные персонажи пропадали почти на всю игру. После этого мы доделали карты и тексты», – вспоминает ведущий дизайнер Харви Смит (Harvey Smith). «Повторные встречи с рядом персонажей мы добавили в самую последнюю минуту, когда поняли, что все они требуют больше игрового времени. Дело в том, что при создании уровней больше внимания уделялось игровому процессу, а не сюжету. Хорошо, что нам дали еще шесть месяцев и мы привели сюжет в порядок», – дополняет своего коллегу сценарист Шелдон Пакотти.

Наконец наступил финишный этап разработки. Команда тестеров попробовала пройти Deus Ex самыми невероятными способами: с использованием только взрывчатых веществ, без применения огнестрельного оружия, без прокачки умений главного героя и т.д. Ни одной критической ошибки не было найдено. После этого диск с мастер-копией игры отправился на завод.

НОЖНИЦЫ РЕДАКТОРА

Стоит отметить, что в финальный вариант Deus Ex вошли далеко не все запланированные уровни. Так, были вырезаны эпизоды с космической станцией, лунной базой, подземной лабораторией Mt. Weather, мистическим районом Эль-Индио-Гуэррэро около границы Техаса с Мексикой и продемонстрированная на E3 1999 сцена в Белом доме.

Однако Спектор нисколько не переживает о напрасно потраченном времени: «Единственной игрой из тех, над которыми я работал, которая выглядела так, как это было задумано с самого начала, была Wings of Glory. Во всех остальных случаях практически каждая деталь либо поменялась полностью, либо сильно отличалась от того, что было в первоначальных планах. Главное, чтобы в конечном счете игра оставалась такой, какой ты ее хотел увидеть. Так что не стоит бояться преобразования каких-то деталей». Впрочем, есть одно исключение. «Единственное, о чем жаль, так это некоторый сюжетный материал, который нам пришлось вырезать из игры. В конфликте было замешано Федеральное агентство по управлению в чрезвычайных ситуациях (FEMA) и механизм работы американской конституции в случае глобального национального кризиса».

Ведущий дизайнер Харви Смит жалеет о другом: «Изначально мы хотели снабдить искусственный разум Морфеус интерфейсом синтаксического анализа, чтобы игрок вводил с клавиатуры вопросы и получал на них ответы, что-то вроде IRC-бота. Подобное было в Wizardry 7, но мы собирались реализовать данную технологию на более высоком уровне. Я хотел сделать так, чтобы при разговоре с Морфеусом игрок почувствовал, что общается с синтетической версией Тома Йорка (Томас Эдвард Йорк (Thomas Edward Yorke) – британский певец, лидер рок-группы Radiohead. – *Прим. авто-ра*). У нас попросту не хватило на это времени. Было очень сложно реализовывать эту идею всего ради одной беседы».

ХОЛОСТОЙ ВЫСТРЕЛ

В августе 2000 года Eidos Interactive передала Ion Storm Austin выкупленные у обанкротившейся Looking Glass Studios исходные материалы Thief 3. Проект возглавил дизайнер первых двух частей сериала Рэнди Смит (Randy Smith). Параллельным курсом под руководством Харви Смита шла разработка продолжения Deus Ex. Спектор сосредоточился на управлении Ion Storm Austin и не вмешивался в дела братьев.

Увы, Deus Ex: Invisible War оказалась намного слабее оригинала. Виной тому желание издательства выпустить игру на приставке Xbox. Из-за этого разработчикам пришлось значительно упрощать геймплей.

«В первой Deus Ex за все отвечал Уоррен. Мы были независимой командой, состоящей из людей, которые все как один были помешаны на импровизированном геймплее, сюжете и безумных PRG-элементах. Не думаю, что нас тогда вообще волновало, будет ли игра прибыльной или нет. Во всяком случае это никак не влияло на принимаемые нами решения. Но когда вы работаете непосредственно с представителями издателя, они постоянно нудят о необходимости продать определенное количество копий и даже о том, как вам поступить, чтобы завоевать более широкую аудиторию», – оправдывается Харви Смит. А вот что говорит Уоррен: «У меня было три собственных варианта развития сюжета, но он захотел сделать по-своему и пошел другим путем. Я думаю, будет классно когда-нибудь опубликовать все три сценария. Возможно, я напишу на их основе небольшой роман и выложу его на своем сайте».

НЕСОСТОЯВШАЯСЯ ВСТРЕЧА СПЕКТОРА С ЛАРОЙ КРОФТ

За несколько недель до выхода Thief: Deadly Shadows по интернету прокатился слух о том, что Спектор в скором времени покинет Ion Storm Austin и возглавит разработку Tomb Raider: Legend. Через месяц авторы шестой части приключений Лары Крофт из Crystal Dynamics сделали сенсационное заявление: Уоррен Спектор участвует в разработке шутера Project: Snowblind. Ничего не скажешь, громкий пиар-ход. На самом деле все было несколько иначе. «Я подумал, будет круто сделать обычный экшен в мире Deus Ex, и предложил идею Eidos Interactive. Они сочли ее интересной и приступили к ее реализации. Я практически не участвовал в создании проекта, поскольку он был поручен компании Crystal Dynamics», – вспоминает Спектор.

То, о чем говорили в мае 2004 года, случилось в ноябре: Спектор покинул пост директора, чтобы основать свою собственную компанию. Оставшись без рулевого, Ion Storm Austin быстро пошла ко дну – в феврале 2005 года издательство Eidos Interactive объявило о закрытии компании. Через месяц после своего ухода Уоррен основал Junction Point Studios (официальная регистрация всех документов завершилась в марте 2005 года). В июле 2007 года студию приобрела Disney Interactive.

ПЕРСПЕКТИВЫ НА БУДУЩЕЕ

Если верить слухам, то сейчас Уоррен Спектор трудится аж над тремя проектами. Первый, самый вероятный из них – разрабатываемая совместно с Disney Feature Animation и Pixar игра Epic Mickey. Из названия нетрудно догадаться, что главная роль отведена Микки Маусу. Второй – создаваемый по мотивам будущего боевика кинорежиссера Джона Ву (John Woo) экшен Ninja God. Релиз намечен на 2010 год. Наконец, третий, самый маловероятный проект – безымянная онлайновая RPG. Сюжет принадлежит перу жены Спектора, профессиональной писательницы в жанре фэнтези Кэролайн Скелли (Caroline Skelley). Уоррен пытался запустить эту игру еще в далеком 1997 году во времена работы в Looking Glass Studios, но потом был вынужден отложить ее в дальний ящик. И еще одна информация к размышлению: в 2006 году Junction Point Studios лицензировала у Valve Software движок Source и договорилась о распространении своей продукции через службу Steam.

Как видишь, у 54 летнего ветерана индустрии электронных развлечений полно свежих идей. Будем надеяться, что его новые творения окажутся ничуть не хуже культовой Deus Ex. ■

▲ *Project: Snowblind.*

♥ *Старый рок-н-рольщик Уоррен Спектор еще задаст всем жару.*

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В ИЮНЕ

DUNGEON KEEPER 2

10 ЛЕТ НАЗАД

- **Жанр:** Real-Time Strategy
- **Издатель:** Electronic Arts
- **Разработчик:** Bullfrog Productions
- **Количество дисков:** Один CD
- **Дата выхода:** 30 июня 1999 года

Многие сомневались, удастся ли сотрудникам Bullfrog Productions без своего лидера Питера Молине (Peter Molyneux) создать качественное продолжение Dungeon Keeper. А зря. Разработчики почти не изменили геймплей первой части. Как и прежде, игрок должен исполнять роль хранителя подземелья: управлять всякой нечистью, устраивать ловушки для светлых рыцарей, мучить добрых героев в комнате пыток, выяснять отношения с конкурентами и т.д. В любой момент можно вселиться в тело любого из доступных персонажей и лично принять участие в сражении. Порой одиночке удается сделать больше, чем десяти бестолковым монстрам под управлением искусственного интеллекта.

Благодаря переходу на новый графический движок Dungeon Keeper 2 засияла новыми красками. Вместо плоских болванчиков по подземельям бродят довольно симпатичные трехмерные гоблины, темные эльфы, ворлоки и тролли. Для полного счастья не хватает свободного управления камерой с помощью мыши. Приходится подниматься вверх и опускаться вниз по старинке, с помощью клавиш Home и End. Надеюсь, этот незначительный недостаток не отпугнет тебя от знакомства с одной из лучших стратегий десятилетней давности.

Сердце темного подземелья.

SHOGUN: TOTAL WAR

9 ЛЕТ НАЗАД

- **Жанр:** Turn-Based/Real-Time Strategy
- **Издатель:** Electronic Arts
- **Разработчик:** Creative Assembly
- **Количество дисков:** Два CD
- **Дата выхода:** 14 июня 2000 года

Солдаты готовы к бою.

Авторы Shogun: Total War произвели в жанре стратегий настоящую революцию. До выхода игры любителям истории приходилось довольствоваться неказистыми варгеймами с автоматическим режимом расчета результата сражений. Более-менее реалистичными баталиями могла похвастаться лишь серия Close Combat. Сотрудники Creative Assembly создали уникальную игру, в которой пошаговый режим управления территориями умело сочетался с красивыми и, самое главное, реалистичными крупномасштабными сражениями в реальном времени.

События игры разворачиваются в Японии 1530 года. Страна состоит из мелких феодальных княжеств, на которых хозяйничают семь кланов. Задача довольно проста: выбрать одну из противоборствующих сторон, подмять под себя территории противников и занять императорской трон в Киото. Правитель должен быть не только талантливым полководцем, но и умелым управленцем. Содержание мощной армии стоит немалых средств. Банальным повышением налогов здесь не обойдешься. Для регулярного пополнения казны необходимо развивать промышленность и сельское хозяйство.

OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS

8 ЛЕТ НАЗАД

- **Жанр:** Action/Strategy/Simulator
- **Издатель:** Codemasters
- **Разработчик:** Bohemia Interactive Studio
- **Количество дисков:** Один CD
- **Дата выхода:** 22 июня 2001 года

Маститые разработчики советуют молодым коллегам начинать с чего попроще. Мол, не пытайтесь в своем первом проекте объять необъятное, ничего хорошего из этого не получится. Оставьте амбициозные идеи на потом. Сначала поднаберитесь опыта. Во многом они правы, однако игра стоит свеч. На десять неудачников приходится один победитель, который с ходу срывает огромный куш. Ярчайший тому пример – Operation Flashpoint: Cold War Crisis.

В своем дебютном творении сотрудники чешской компании Bohemia Interactive Studio совместили аж три жанра: экшен, стратегию и симулятор. Игрок начинает свой путь в качестве рядового солдата, обыкновенного пушечного мяса. Если повезет, то со временем тебя повысят в звании, доверят управлять небольшим отрядом пехотинцев и даже дадут порулить несколькими видами боевой техники. В отличие от классических шутеров от первого лица здесь ты не чувствуешь себя крутым героем. Одна случайная пуля – и ты лежишь на земле в луже собственной крови. Приходится ползать на брюхе, тщательно подбирать укрытия и дорожить жизнью каждого бойца. Все серьезно, перед тобой настоящая война.

Солдат готов к выполнению боевого задания.

5 ЛЕТ НАЗАД

WARHAMMER ONLINE ЗАКРЫТА

У многопользовательской ролевки Warhammer Online непростая судьба. Ее разработку в свое время вела британская Climax Studios, финансируемая владельцем лицензии – компанией по производству настольных игр Games Workshop. Премьера MMORPG намечалась на 2004 год, но 21 июня проект был закрыт – слишком уж дорогой получалась игра. Games Workshop не потянула бюджет в 30 миллионов долларов. Какое-то время Climax тайно продолжала разработку, но не сумела найти издателя и в конце концов бросила бесперспективную затею.

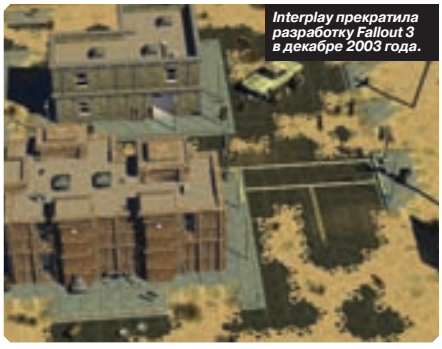
Спустя 11 месяцев после официального закрытия Warhammer Online лицензию на создание MMORPG по мотивам этой популярнейшей фэнтези-вселенной получила студия Mythic, ныне принадлежащая Electronic Arts. Релиз Warhammer Online: Age of Reckoning состоялся в сентябре 2008 года. ■

«Зеленка» возмущена – Warhammer Online закрыли!

МЕЧТЫ О FALLOUT ONLINE

Пять лет назад компания Bethesda Softworks купила права на разработку и издание Fallout 3 и следующих частей культовой серии. Продавец – издательство Interplay – оставил за собой только права на создание онлайновых игр линейки Fallout.

Впервые о своем намерении сделать Fallout Online руководство Interplay заявило в июне 2004 года. Случилось это спустя несколько недель после того, как деятельность компании была временно приостановлена из-за долга по арендной плате и задержке выплаты зарплат. Глава издательства Эрв Кен (Herve Caen) нашел-таки деньги и объявил, что Interplay снова будет... делать игры. Причем онлайновые. Все посмеялись: мол, где ты возьмешь средства?! Что ж, прошло пять лет, Interplay до сих пор не закрылась и даже недавно наконец-то анонсировала Fallout Online. Сдюжит ли? ■


Interplay прекратила разработку Fallout 3 в декабре 2003 года.

«ЭЛЕКТРОНИКИ» НАНЯЛИ НАРКОМАНКУ

Фильмы вроде «Форсажа» популяризировали миф о том, что женщины-гонщицы сплошь знойные красавицы. В Electronic Arts рады использовать это наивное заблуждение в своих корыстных целях. Так, в июне 2004 года было объявлено, что в Need For Speed: Underground 2 услаждать взоры будет ослепительная красотка Брук Берк (Brooke Burke). Мужская половина США сглатывает слюну при виде Брук, «девушки с обложки» и популярной телеведущей. В Underground 2 Брук сыграла Рэйчел Теллер, организатора уличных гонок и мудрую наставницу неопытных игроков. Сама Брук пришла в восторг от выгодного контракта с Electronic Arts и уверяла, что между ней и ее героиней в игре много общего:

– Во всем, что касается адреналина, я настоящая наркоманка. Машины способствуют самовыражению, и это очень верно подмечено в Need For Speed: Underground 2. ■

Вторая Underground получилась лишь немного хуже первой.

10 ЛЕТ НАЗАД

ШОКИРУЮЩИЙ КОНКУРС

Время от времени разработчики проводят конкурсы, предлагая геймерам нарисовать персонажа для игры или, скажем, придумать квест. Однако самый необычный конкурс был организован студией Looking Glass весной 1999 года, накануне выхода шутера System Shock 2. Чтобы принять в нем участие, нужно было всего лишь прислать разработчикам свое имя и электронный адрес. В июне Looking Glass выбрала победителя из 4 тысяч участников. Приз, доставшийся Брайану Норрису (Brian Norris) из Сент-Луиса, как говорится, на любителя. Разработчики дали имя и внешность Норриса одному из покойников в System Shock 2. ■

Привет, Брайан.

НЕСПЕШНЫЙ ГЕРОЙ

В июне 1999 года мир узнал о существовании онлайновой ролевой игры Hero's Journey. Проект разрабатывается американской компанией Simutronics на собственном движке HeroEngine. Отличительная особенность MMORPG, по заявлениям создателей, – адаптирование квестов и геймплея под конкретного игрока с учетом принятых им ранее решений. Hero's Journey должна была увидеть свет в начале XXI века, но оказалась долгостроем. Разработка игры продолжается по сей день. Некоторое время назад компания BioWare лицензировала движок HeroEngine для своей Star Wars: The Old Republic. ■

А где же герой?

О НАБОЛЕВШЕМ

ГЛАВПОЧТАМТ

В Анголе было стремно. В португальском я не силен, а потому долго не мог объяснить местным, что меня подставил злой двойник, оставшийся в России. К счастью, я приглянулся жене начальника полиции и был нанят ею исполнять экзотические танцы в одном из самых отвратных кабаков Луанды. Если кто спросит меня, чем я занимался там две недели кряду, того я буду вынужден ударить по лицу. К счастью, именно в этом притоне меня случайно увидели русские туристы-экстремалы и после короткой перестрелки забрали в Москву. Трудности позади. Мой двойник, писавший недобрые ответы на письма читателей Правильного, сбежал в неизвестном направлении, едва я появился на пороге редакции в рваной футболке с флагом Анголы. Коллеги же, похоже, так и не заметили подмены. Но мы-то с вами в курсе, верно? Дорогие мои друзья, снова здравствуйте! Скучали? Что ж, как говорят в Луанде: «Onde e o quarto de banho», что в переводе с португальского означает: «Сильный духом обретет спасение и славу».

Надеюсь, еще свидимся. Иван Гусев.
Уже даже не знаю, какой из двух

О КУЛЬТУРЕ ОБЩЕНИЯ В ОНЛАЙНЕ, А ТАКЖЕ О STEAM, ПЛОХОМ И ХОРОШЕМ

ПИСЬМО НОМЕРА

Привет, «РС ИГРЫ»! Признаюсь честно, хотел завязывать с вашим журналом, так как взрослею, времени все меньше, интернет заменяет почти все, но мама по ошибке выписала, и я не пожалел. Вокруг только и кричат: «Кризис, кризис!» Пихают его где попало, порой доходит до смешного. Вот смотрю, он добрался и до вас! Но меня это радует! Объясняю почему. Рекламы стало меньше, журнал стал тоньше и меньшего формата. Это хорошо, ведь теперь он компактный и его удобно брать с собой в дорогу. Стало меньше красок, чисто беленький журнал с черными буквами. Мне нравится! Жаль только, пропали наклейки, а я их так любил! И теперь вы не даете подарка за «Письмо номера».

Юрий Орешкин

Люблю оптимистов, они такие позитивные! С ними хочется дружить и делиться планами. А вот с нытиками, которым, видимо, нечем заняться, кроме подсчета страниц в журнале, нет ни малейшего желания общаться. Нет, ну правда, господа, стройность – это признак здоровья. В то же время тучность до добра не доводит. Чрезмерная полнота – она, знаете ли, один из факторов, ведущих к преждевременной смерти. «РС ИГРАМ» теперь скоропостижная кончина не грозит.

Если же говорить серьезно, то издание нужно оценивать не по количеству страниц. К примеру, Cosmopolitan толще иной энциклопедии, а читать там нечего, одна реклама. Правильный по-прежнему рассказывает обо всех важнейших событиях в игровой индустрии и рецензирует главные игры сезона. Что еще нужно?

Письма присылайте по адресу:
101000, Москва, главпочтамт, а/я 652,
«РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику «О наболевшем»

Электронные письма ждем на адрес:
post@pc-games.ru

Здравствуйте! Сразу к делу! В первом выпуске САП (Специальной аналитической передачи) Александр Каныгин и Игорь Сонин помимо прочего говорили о том, что проще покупать игры не в магазинах, а через интернет (например, через сервис Steam). Может быть, это и спасет от младших братьев, царапающих на дисках неприличные слова (мой младший брат попортил немало моих дисков и ваших журналов!), но меня, а значит, и родителей просто разорит! К примеру, Dawn of War 2 в Steam стоит 50 баксов! В то же время в хорошем магазине, не торгующем пиратскими играми, эта игра стоит 500–600 рублей! Да и интернет у меня не настолько быстрый, чтобы качать гигабайтами! Вывод один: ножками, ножками до магазина за новой порцией лицензионных игр!

Тарас Афонин

Я, как и мои коллеги, согласен с тем, что цифровая дистрибуция победит. И очень рад этому факту, потому что каждые два года устраиваю «геноцид» в своей коллекции игр. Часть дисков раздаю друзьям, часть просто выкидываю. А что делать? Место на полках не безгранично. Еще, кстати, на антресолях пылится «Золотой фонд игровой индустрии», начиная с Quake 2. Чует мое сердце, когда-нибудь вся эта коллекция тоже отправится в мусорный бак. Мне на новые игры времени не хватает, не то что на повторное прохождение старых! Steam решает проблему захламления квартиры. Ты можешь удалить игру, купленную у Valve, а когда она тебе понадобится, заново скачать и начать играть. Дополнительных денег за это платить не надо, количество загрузок однажды купленной игры не ограничено. Твой дом может сгореть дотла (это не пожелание, а гипотетическое предположение), но все твои шутеры и адвенчуры уцелеют. Перехожу к вопросу о высокой цене. 50 баксов, конечно, немало. Но, помяни мое слово, Тарас, в недалеком будущем и у нас игры будут стоить столько же. Отечественные издатели потихоньку поднимают цены, проверяя, сколько ты готов платить. Вдобавок не забывай о главном оружии капитализма – скидках. Steam каждую неделю снижает цены на тот или иной товар. Зачастую игру можно купить совсем за смешные деньги. Причем вовсе не обязательно скидки распространяются только на проекты, увидевшие свет при царе Горохе. Left 4 Dead, к примеру, еще совсем юна, а уже не раз участвовала в акциях «Продаем за полцены».
От цифровой дистрибуции никуда не деться. Нужно лишь немного подождать, пока в России победит широкополосный интернет. Полагаю, пройдет еще года три, и ты, Тарас, крепко задумаешься, топать ли в магазин или же лучше попросить у папы кредитку, чтобы быстренько купить нужную игрушку, не выходя из дома.

Здравствуйте, уважаемая редакция «РС ИГР» и, в частности, Иван Гусев! Пишу о наболевшем – о проблеме общения людей в интернете на различных форумах. Тема актуальна, так как многие геймеры, играя в любимые игры, любят пообщаться на специальных форумах по разным вопросам. По роду своей деятельности и характеру своих увлечений я провожу в Сети приличное время (10–14 часов в сутки), постоянно общаюсь на форумах. В последнее время стал замечать резкое падение уважения к старшим по возрасту форумчанам. Пропали вежливость и корректность. Теперь любой первоклашка может тыкать собеседнику по форуму, а ведь этот собеседник может годиться ему в отцы. Ведь нет ничего сложного в том, чтобы вместо «ты» написать «вы». К такому человеку поневоле проникнешься симпатией, и появится желание ему помочь.
Подумайте сами, неужели приятно общаться с человеком, который при знакомстве пишет: «Э-ге-ге, чувак, как житуха-бормотуха?» Смотришь профиль такого пользователя, а там год рождения 1995-й. Ну и как ему отвечать? В такой же манере? Но так ты унижаешь себя. Попытаешься поставить такого на место и получаешь в ответ: «Не учи ученого, пацан». Есть очень много людей, с которыми действительно приятно общаться. Но количество хамов постоянно увеличивается. В частности, меня раздражает, когда публикую свой вопрос, адресуя его определенному кругу людей, а на него отвечает первый встречный, да еще и пытается каким-то образом меня поддеть. Столкнулся недавно с подобным проявлением невежества, но решил дискуссию не разводить, ибо нервы дороже. Жаль только, что другие люди, которые вполне адекватны, вынуждены терпеть подобных уникумов.

С глубоким уважением, Даниил

Не могу не согласиться с Даниилом: разговаривать с русскими в онлайне очень не просто. Слишком много детей и грубиянов. Именно по этой причине многие геймеры не стали переходить на локализированные версии World of Warcraft или, скажем, Warhammer Online. Люди не хотят общаться в онлайне с соотечественниками, для которых хамство – это норма. Кому хочется вместо ответа на вопрос узнать, что он нубский нуб и пусть убьет себя об стену или валит в Урюпинск?
Давно заметил: русские очень легко затевают перепалку. Ссора может разгореться на ровном месте, и к ней охотно присоединяются зеваки. На западных игровых форумах все совсем иначе: спросил – получил ответ. Если объявился какой-нибудь провокатор и попытался затеять скандал, его тут же утихомирят другие пользователи. Когда играешь через Xbox Live, например, в NHL 09 с канадцем или американцем, они могут жутко материться, но их ругань, не поверишь, безобидная. Она не направлена на тебя, а относится исключительно к ходу игры. Когда же матч закончится, соперник из Северной Америки скажет «Good Game» и поставит тебе плюсик в репутацию.

Здравствуй, редакция! Пишу вам впервые, хотя журнал читаю давно. Вот поиграл в новую Warhammer 40.000 и подумал: а почему из старых рас ввели всего три, а четвертая раса – тираниды, которых можно назвать пушечным мясом? Может, ответите мне на этот вопрос? И еще три вопросика.
1. К этой игре будут выпускаться дополнения? Если да, надеюсь, есть планы ввести некронов? Очень запоминающаяся раса!
2. Читаю параллельно с вашим журналом продукцию «Марвел». Есть в планах какие-нибудь новые игры помимо Marvel Ultimate Alliance 2?
3. Слышал, Midway продала права на Mortal Kombat. А есть теперь планы по поводу Mortal Kombat на ПК? По моему, после суперуспеха Street Fighter 4 разумно следовать примеру Capcom, которые в «наши края» завезли хороший файтинг!
У меня все!

Евгений Китляев

Евгений, хочу тебя предупредить: твое письмо очень раздосадовало ребят из студии Relic Entertainment. Когда я им позвонил, они как раз что-то праздновали. Выпивали, само собой. Не могу точно сказать, с кем разговаривал, но этот кто-то заявил, что если тираниды – пушечное мясо, то Евгений Китляев – мальчик для битья, и пообещал вылететь в Россию первым же самолетом. На вопрос, почему всего три расы, представитель Relic ответил, цитирую, «не ваше собачье дело». По поводу же грядущего дополнения к Dawn of War 2 наш источник грязно выругался и отметил, что из-за чертова addon уже две недели не мылся и питается только пиццей. Полагаю, это означает – да, работа кипит.
Едем дальше. Естественно, Marvel Ultimate Alliance 2 не единственный проект, над которым трудятся игроделы, обзаведшиеся лицен-

зией на частичку комикс-наследия Marvel. Реанимирована многопользовательская ролевка Marvel Universe Online, THQ порадует детишек аркадой Super Hero Squad, также в разработке находится новый экшен о Железном человеке. Наверняка обзаведутся играми «по мотивам» и новые Marvel-фильмы: «Тор», «Капитан Америка» и «Мстители».
И последнее: права на Mortal Kombat пока еще не проданы, а значит, рано гадать, выйдет ли следующая часть файтинг-сериала на PC. В любом случае это маловероятно. Street Fighter 4 – скорее исключение, чем символ новой тенденции.

Доброго времени суток, уважаемая редакция «РС ИГР»! Пишу вам о наболевшем. The Pirate Bay – наикрупнейший европейский торрент-трекер – пал под натиском бюрократии, продажных юристов, политиканов и просто нехороших людей. Добрые, милые ребята из The Pirate Bay жили тихомирно, имели домик где-то в амстердамской глуши, под завязку набитый серверами. Кому мешали добрые «пираты»? Только другим, уже не слишком добрым пиратам… Вот и вся проблема.
Возьмем, к примеру, всем известный сервис онлайновой дистрибуции Steam. По личному опыту знаю, что практически каждый стимовский проект попадал на The Pirate Bay в работоспособном состоянии. Мешало ли это Steam? Ни черта подобного! Недавно хозяева Steam на одни выходные снизили цену на шутер Left 4 Dead на 50 процентов. Рост доходов от игры составил около 1760 процентов. Какие пираты и какой экономический кризис?! Valve и так неплохо живет.
The Pirate Bay, мягко говоря, подставили. Трекер попал под горячую руку европолитиков. Примеров, где политика и общество идут врозь, хватает в мировой истории. Жаль.
С уважением, RedFox

Масоны, RedFox, во всем виноваты масоны. Именно они устроили мировой финансовый кризис, сняли фильм «Тарас Бульба» и добились осуждения хозяев торрент-трекера The Pirate Bay. Бороться с масонами бесполезно. Им доступны знания иного, высшего уровня. И им не нужны торрент-трекеры, ведь они скачивают фильмы из воздуха, прямо себе в голову.
«Пиратов» жалко, слов нет. Но давайте будем честными: всем прекрасно понятно, для чего существует The Pirate Bay. Это не форум по интересам, а ярмарка контрафакта. В субботний день на базарную площадь въехал грузовик с краденым товаром, и бойкие ребята стали раздавать ворованное всем желающим. И не важно, что даром.
Трудно оценить масштабы вреда, наносимого торрент-трекерами правовладельцам. Помнишь, в интернет утекла рабочая копия «Люди Икс. Росомаха». Прокатчики потом заявили, что недополучили порядка 20 миллионов долларов – причем только в премьерный уик-энд. А разработчики экшена Zeno Clash прямо на трекерах слезно умоляли геймеров: если скачали и игра понравилась, так не жмотьтесь, купите. «Мы – бедная независимая студия, – объясняли парни из Сантьяго. – Не получим прибыли, не сможем работать дальше». А жизнь в Чили ох как непроста.
Не надо валить все на политиков, RedFox. Попробуй изменить себя. Раз в неделю проводи «День без торрентов». И друзей уговори. Глядишь, разработчики Zeno Clash не пойдут по миру.

Здравствуйте! Хочу узнать, как вы представляете себе идеальную игру? Каждый геймер представляет ее по-разному. Один хочет быстро пройти игру, другой читает каждый квест и вникает в сюжет, третий ищет «супертапок». Получается, идеальных игр много. Или их вообще нет. Мой знакомый, к примеру, терпеть не может серию Grand Theft Auto, но зато полностью прошел Bully, и жалоб не было. Я, честно, так и не понял, какой должна быть идеальная игра…
Unimate

Главное, чтобы можно было грабить караваны. Таково наше требование к идеальной игре. Все остальное фигня. Конечно, хорошо бы еще, чтобы сценарий сочинил Стивен Кинг, режиссурой межмиссионных роликов заведовал Тимур Бекмамбетов, а над геймплеем колдовали Уилл Райт и Питер Молине – разумеется, под кураторством главного дизайнера и продюсера стратегии «Сталин против марсиан» Александра Щербакова. Вот тогда геймеры перестанут жаловаться на отсутствие свежих идей в игровой индустрии.
Уверен, идеальная игра невозможна. Слишком уж много идеалов. Кому-то нравится Анджелина Джоли, а кому-то Верка по прозвищу «Матроскин» с завода пиломатериалов. Кто-то в восторге от Doom, а кто-то от Halo. Всем не угодишь. И не стоит пытаться. Вспомните печальную историю Hellgate: London. Разработчики делали одновременно и «убийцу Diablo», и MMORPG, и отчасти даже шутер. Они уверяли, что в их игру можно будет играть до бесконечности. Вот только желающих почему-то не нашлось – слишком уж кособоким получился «идеал».

Здравствуйте, уважаемая редакция Правильного!
Я пишу вам вот почему: хотел бы узнать, какие видеоочки от NVIDIA поддерживают видеокарту GeForce 8600GT? Также хотелось бы, чтобы вы выложили на диск игру (полную версию на русском языке) Wanted: Weapons of Fate. Я бы сам купил, но, увы, у нас здесь только пиратские версии этой игры, а в них нет никакого перевода. А лицензионных магазинов у нас нет, но некоторые мои знакомые (а также друзья, семья и т.д.) говорят, что есть, но в этих магазинах диски дорогие и не всегда лицензионные. Я купил в одном «лицензионном» магазине GTA4. Перевод с диска, когда включаешь игру, – «Успешный груз». Вот как! Буду ждать ответа.
King Shaman

King Shaman, наверное, допустил ошибку. Хотел написать «видеодевочки», а написал «видеоочки». Ну так вот, друг, карту GeForce 8600GT сейчас поддерживают очень немногие девочки. Большинство сейчас голосуют за видяхи девятой серии. Тусуйся с ними, они научат тебя жизни.
Игру Wanted: Weapons of Fate мы, к сожалению, на диск Правильного выложить не смогли – возникли небольшие проблемки с правообладателями, к счастью, разрешенные в досудебном порядке. Но мы нашли выход и выложили нужную тебе игру на диски с надписью Wanted: Weapons of Fate на обложке. Ищи их в магазинах.
Кстати, ты напрасно жалуешься на приобретенную копию Grand Theft Auto 4. У нас у всех в редакции эта версия, с «успешным грузом». Это ведь такая шутка разработчиков! Стоп… Или я что-то недопонимаю. Каныгин, ты где диски на рецензию брал? В ларьке у вокзала?!
Надеюсь, King Shaman, когда-нибудь ты все-таки найдешь настоящий «лицензионный магазин», торгующий настоящими лицензионными дисками. Вот вырастешь, уедешь в большой город, поступишь в вуз, и начнется у тебя совсем другая игровая жизнь.

Здравствуйте, НАСТОЯЩИЙ почтовик Иван Гусев и, конечно, вся редакция! Наболело! Компания «Бука» с Warhammer 40.000: Dawn of War 2 поставила сельских жителей с интернетом через мобильник в нелепое положение, когда видит око, да зуб неймет. На коробке с игрой написано, что интернет требуется для активации игры, а на деле началась закачка обновлений для Steam и файлов огромного размера. Спрашивается, зачем тогда нужен диск с игрой? Денег на за-

качку не хватило. И, кстати, на диске нет файла с инструкцией по установке игры.
Вывод: придется ждать, когда хороший интернет придет на село или когда пираты сломают защиту.

Redskinchief

Сами знаете, я всегда ратую за приобретение лицензионной продукции, а пиратам сулю кару господню и раннюю импотенцию. Однако сейчас я разделяю праведный гнев Redskinchief. Более того, как раз подобные случаи отталкивают геймеров от перехода на лицензию. Кому охота колдовать над установкой законно купленной игры? Кому понравится, что к тебе относятся как к потенциальному преступнику? А именно так и получается со всеми этими мерами защиты от взлома и нелегального копирования, активациями и обязательными обновлениями. Я уплатил деньги за товар и хочу играть, здесь и сейчас.
Жалоб на форуме «Буки» хватает. Многие вообще не смогли запустить Warhammer 40.000: Dawn of War 2, многим удалось это сделать только после общения со службой поддержки. А многих послали жаловаться непосредственно хозяевам Steam, потому как далеко не все проблемы с игрой можно решить в России. Разве это дело? Такое впечатление, что западные разработчики и издатели не желают считаться с российскими реалиями (в частности, с дорогим и медленным интернетом или даже его полным отсутствием), а отечественные компании не отстаивают интересы земляков. Пираты доказали: Dawn of War 2 прекрасно может работать без подключения к интернету. Так почему же такой вариант нельзя предусмотреть сразу? Потому что правовладельцы против, а игру нужно было выпускать как можно скорее, пока торрент-трекеры не сожрали всю прибыль? Замкнутый круг получается…
Лично я поддерживаю наметившуюся тенденцию по отказу от защит и активаций. Сколько дней способна протянуть новая компьютерная игра, прежде чем ее «взломают»? Два? Три? Как правило, счет идет на часы. Тот, кто захочет украсть игру, все равно это сделает. Так стоит ли вообще обременять геймеров унизительными процедурами ввода кодов и онлайн-регистрациями?

Привет, Правильный и Иван Гусев! В недавнем номере ты интересовался мнением читателей насчет кризиса и будущего игровой индустрии. Я не оракул и не знаю, что будет, но глубоко надеюсь, что российские студии переживут эти непростые времена. Мне нравятся «Герои меча и магии 5», «Космические рейнджеры»; S.T.A.L.K.E.R. (я даже по нему книгу свою пишу) и некоторые другие.
Я, конечно, и в «зарубежки» играю, но иностранные игры меня меньше интересуют. Я за российских мастеров виртуальной реальности! Вот хочу поинтересоваться: как ты относишься к российским проектам?

С уважением, Александр «@$» Осипов

Российские студии переживут кризис, куда денутся. Не все, конечно, но свято место пусто не бывает. Кризис здорово встряхнул. Несладко пришлось даже солидным издателям. Но, наверное, обойдется без громких разорений. Пока есть такие патриоты отечественного игропрома, как «@$», не переведутся на Руси мастера виртуальной реальности.
Лично я к российским играм отношусь с предубеждением. Признаюсь в этом. Каждый раз, когда выходит действительно стоящая отечественная разработка вроде «King's Bounty. Легенда о рыцаре», мне становится стыдно. Но следом обязательно появляется какая-нибудь «Ленин против обезьян», и все становится на свои места. Я вздыхаю с облегчением. Сомневаюсь, что в ближайшие годы ситуация резко изменится. Если разработчики делом докажут обратное, буду только рад.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

Уважаемая редакция «РС ИГР»! Читаю журнал уже давно и начинаю ужасаться его цене. С каждым месяцем журнал дороже и дороже. Но речь не о том. Почему у вас рассказывают только о WoW или Warhammer Online, а нет других игр, которые в России несколько лет? Например, о той же Ragnarok Online. Я бы хотел прочитать об этой игре поподробнее.

Цену накручиваем не мы. Цену накручивают распространители журнала, и мы, к сожалению, ничего с ними не можем поделать. Но это так, к слову.
Почему мы не пишем про старые игры? Потому что игровой журнал должен рассказывать о новинках. В этом его суть. Безусловно, есть фанаты того же «Рагнарока», но это устоявшаяся игра с понятной концепцией и миром, и о ней сейчас пишут узкоспециализированные ресурсы. Если мы начнем рассказывать про «РО», это будет просто не интересно большинству наших читателей.

Не задумывались ли вы о продаже журнала посредством интернета? Ведь у многих сейчас есть широкополосный интернет, а значит, скачивание больших объемов информации уже не вызывает дрожи в коленках. Во многих городах номера журнала появляются с небольшой задержкой, и это вызывает некоторые неудобства. Намного удобнее заплатить либо посредством SMS, либо через WebMoney или «Яндекс.Деньги» и скачать новый номер без задержек.

Вообще, все к этому и идет. Зачем тратить деньги на доставку журналов в точки продаж, если его просто можно выложить в интернет для скачивания? Проблема в пиратстве и качестве интернета в регионах России. Но все это вопрос времени.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

КРУТЯТСЯ ДИСКИ

Вполне возможно, что 2009 год станет очень успешным для инди-проектов. Конечно, было бы странно полагать, что все они станут маленькими шедеврами, откровенного трэша и халтуры тоже хватает. Но по крайней мере общая тенденция очевидна. Российские разработчики не остаются в стороне от процесса: достаточно вспомнить скандальную игру «Сталин против марсиан», изданную «Новым Диском». Оставим дискуссию об истинной ценности проекта за скобками, но пример, в общем, очень показательный. На Западе такое движение в геймдеве еще более очевидно. Всего несколько лет назад считалось, что MMO – это непременно высокобюджетный, сложный проект, который по зубам лишь опытной студии. 2009 год все перевернул вверх тормашками. Достаточно вспомнить, скажем, Love – MMO-проект, который разрабатывается всего одним человеком. И таких примеров более чем достаточно.

Разумеется, это наступление одиночек, не озабоченных требованиями продюсеров и маркетологов, не ограниченных бюджетами и дедлайнами, до поры до времени не нанесет ощутимого удара по «тяжеловесам». Просто нас ждут неожиданные открытия, которые можно только приветствовать. Поведение же крупных издательств довольно предсказуемо: проверенные временем бренды, минимум экспериментов и производство конвейерного типа. Obsidian Interactive объявила о разработке Fallout: New Vegas, 2K Games приступила к активной фазе раскрутки Mafia 2, GSC Gameworld анонсировала новое дополнение «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти». И здесь нам тоже есть чему порадоваться.

Дмитрий Эстрин,
редактор

gameland.ru

С полным содержанием DVD ты сможешь ознакомиться на странице анонса нового номера «РС ИГР»
www.gameland.ru/articles/magazines/pg.asp

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

BATTLESTATIONS: PACIFIC

Демоверсия второй части известной военной стратегии, где в крупномасштабных сражениях схлестнулись США и Япония. Вначале нам предлагают пройти несколько обучающих уровней, чтобы потом попробовать свои силы в одной из миссий за американцев. Кроме того, доступен режим быстрой битвы с несколькими сценариями, где можно сполна насладиться зрелищными боями в воздухе, на воде и даже под ней. Кто же сильнее: свободолюбивые американские вояки или бесстрашные японские камикадзе, можно выяснить, установив эту демку.

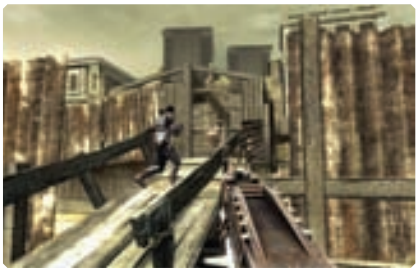
DELTA FORCE: XTREME 2

Компания NovaLogic открыла бета-тестирование новой части знаменитого сериала Delta Force и предлагает всем желающим принять участие в мультиплеерных сражениях на серверах Xtreme 2. Доступна одиночная миссия Cloak and Dagger. В ней в лесистой части Лаоса укрылась преступная организация, занимающаяся контрабандой оружия. Вместе с командой Дельта нужно обезвредить террористов, взорвать пару БТР и вертолетов, а также уничтожить радиоприемники. Играть можно как против ботов, так и по Сети, против реальных противников. Для этого нужно предварительно зарегистрировать себе аккаунт.

ЛУЧШИЕ МОДЫ

DECADENCE 1.0.0

Мод, который мы представляем в этот раз, появился совершенно неожиданно. Безо всякой предварительной огласки авторы Decadence выкатили работу, которая по качеству изготовления оставляет позади очень многих. Авторы модификации напирали прежде всего на качество и стиль, и по обоим этим параметрам они достигли высоких результатов. Получился очень необычный и стильный мод, который, возможно, не станет очень популярным, но останется яркой вещью, которую наверняка запомнят.



TITAN PACK EXPANSION

Существуют дополнения, которые нельзя пропускать ни при каких обстоятельствах, и Titan Pack Expansion из их числа. Без этой модификации любители Unreal Tournament 3 могут забыть о новых работах, ибо теперь все модостроители ориентируются именно на Titan Pack Expansion. Дополнение содержит более чем полтора десятка карт, а также два новых режима игры (Greed и Betrayal), дополнительное оружие, технику и персонажей. Нововведений получилось так много, что дополнение весит почти гигабайт.

PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

SPECIALS

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ ALPHA PROTOCOL

В видеодневнике студии Obsidian Entertainment продюсер проекта Alpha Protocol Мэт Рори рассказывает о том, как будет изменяться прохождение игры в зависимости от сделанного пользователем выбора. По словам разработчиков, в Alpha Protocol бессмысленно искать добро и зло в чистом виде. Здесь есть лишь оттенки серого. Выбор игрока является его главным оружием и средством для достижения поставленной цели. Особенно интересной выглядит система диалогов, в соответствии с которой нам придется за отведенное время решить, как лучше ответить тому или иному персонажу.

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ R.U.S.E.

R.U.S.E. – это новая стратегия от студии Eugen Systems, создателя Act of War и Time of Conflict. Идею, которую предлагают разработчики, оригинальной не назовешь: нам предстоит одновременно управлять экономикой и принимать стратегические решения, а также на тактическом уровне непосредственно руководить армией на поле боя. Зато оригинальной можно назвать реализацию этой идеи. Если раньше подобные стратегии фактически представляли собой два режима игры, то сейчас изменение масштаба происходит практически мгновенно. По сути, это хитрый фокус, который обеспечит наиболее глубокое погружение в игровой процесс.

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ RED FACTION: GUERILLA

Обновленный открытый мир Red Faction: Guerilla, судя по всему, станет одним из самых заметных достоинств игры. Именно ему посвящен дневник разработчиков студии Volition. Разрушить в этом мире можно практически все что угодно. Минимум скриптов, максимум физики – результат подкупает уже сейчас. Здания и укрепления правдоподобно разрушаются, и видимых ограничений пока не заметно. Практически полная свобода при внушительных размерах – еще один плюс мира Red Faction: Guerilla. Разработчики также рассказывают о системе миссий и возможных способах прохождения игры.

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

DEMIGOD

Крис Тейлор – это в масштабах игровой индустрии личность, сравнимая с Уиллом Райтом, Сидом Мейером и Питером Молинье. А Demigod – очередной его проект. В принципе, одно имя такого авторитета способно обеспечить игре успех. Но даже не будь Криса Тейлора во главе разработки Demigod, игра не осталась бы незамеченной. Это невероятно увлекательная и довольно оригинальная смесь онлайновой стратегии и RPG. Нет-нет, здесь есть и одиночный режим, но это очень незначительная часть великолепной игры, которая выполняет обучающие функции.

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

В 2004 году «Хроники Риддика» часто использовали как пример, доказывающий, что не всегда фильм превосходит игровое воплощение – иногда происходит наоборот, и кинолента меркнет на фоне одноименной видеоигры. Продолжение истории Escape from Butcher Bay с трудом удерживает планку: где-то видно самокопирование, где-то сюжет сбавляет темп и теряет былую привлекательность, плюс время от времени подводит графический движок. Портит ли это впечатление? Смотрите в нашем видеообзоре.

STILL LIFE 2

События в Still Life 2 разворачиваются стремительно: бойтесь, девушки, маньяк не дремлет! Непредсказуемые сюжетные ходы, мрачная атмосфера, постоянное напряжение и множество вопросов, найти ответы на которые не так-то просто, – вот то, чем очаровывает игра. Пускай решения многих головоломок оказываются совсем не очевидными, а порой даже абсурдными, да и визуально игра лучше не стала, но определенно каждому ценителю жанра будет интересно узнать, кто же все-таки на самом деле этот «палач Восточного побережья».

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»

Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков, возможно, откроет тебе двери редакции.

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

ПУЛЬС

Previews
Black Prophecy
Dragon Age: Origins
Mafia II

Reviews
Demigod
Company of Heroes: Tales of Valor
Wallace & Gromit's Grand Adventures
Episode 1 – Fright of the Bumblebees
The Chronicles of Riddick:
Assault on Dark Athena
Zeno Clash
Braid
Крестный отец 2
Still Life 2
Velvet Assassin
X-Men Origins Wolverine

Specials
Серьезная Аналитическая Передача
Alpha Protocol walkthrough
Damnation devdiary
Red Faction: Guerilla devdiary
R.U.S.E. walkthrough
Terminator Salvation
Prototype
Secret World
Dead Rising 2
Dark Void
Batman Arkham Asylum
Crysis Wars
Battlefield Heroes
Risen

Трейлеры
Aion: Tower of Eternity
Batman: Arkham Asylum
Battlestations: Pacific
Bionic Commando (2 ролика)
Crysis Wars
EverQuest
Free Realms (2 ролика)
Hearts of Iron III
Overgrowth
Raycatcher
Risen
Terminator Salvation
The Chronicles of Riddick:
Assault on Dark Athena
Trine
X-Men Origins: Wolverine
Zeno Clash

Демоверсии
Battlestations: Pacific
Braid
Delta Force: Xtreme 2 – Бета-версия
Still Life 2

ДОПОЛНЕНИЯ

Age of Empires III: The Asian Dynasties
ArmA: Armed Assault
Battlefield 1942
Battlefield Vietnam
Battlefield 2
Call of Duty: United Offensive
Call of Duty 4
Combat Mission: Afrika Korps
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Day of Defeat: Source
Doom
Doom 3
Fallout 3
Far Cry
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life
Half-Life 2
Homeworld 2
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator X
Neverwinter Nights 2:
Mask of the Betrayer
Orbiter
Portal
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra: Ostfront 1941-45
rFactor
Star Wars: Empire At War –
Forces of Corruption
Star Wars Battlefront 2
Star Wars: Jedi Knight 3 – Jedi
Academy
Star Wars: Knights of the Old Republic
Star Wars: Knights of the Old
Republic II – The Sith Lords
Team Fortress 2
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings:
The Battle for Middle – Earth II:
The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Family Fun Stuff
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: Open For Business
The Sims 2: Seasons
The Sims 2: University
Unreal Tournament 3
Unreal Tournament 2004
Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000:
Dawn of War – Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10
ArmA: Armed Assault
Securite Civile ArmA Mod Beta 1.0
Doom 3
BattleReady v2.0
Half-Life 2
Decadence 1.0.0
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
The Third Sign
Quake 4
Unpredictable NG Q4 v1.0
rFactor
IndyCar Series 2009 1.00
Star Wars: Empire At War –
Forces of Corruption
Return of the Clones 5.0
Unreal Tournament 2004
Mars Wars v3
Unreal Tournament 3
Titan Pack Expansion
Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Companion Mod

ДРАЙВЕРЫ

ATI Catalyst 9.4 WHQL Windows 7 /
Vista 32-bit
ATI Catalyst 9.4 WHQL Windows 7 /
Vista 64-bit
ATI Catalyst 9.4 WHQL XP 32-bit
GeForce Forceware 185.85 Windows 7
32-bit WHQL
GeForce Forceware 185.85 Windows 7
64-bit WHQL
GeForce Forceware 185.85 Windows
Vista 32-bit WHQL
GeForce Forceware 185.85 Windows
Vista 64-bit WHQL
GeForce Forceware 185.85 Windows
XP 32-bit WHQL
GeForce Forceware 185.85 Windows
XP 64-bit WHQL
DirectX End-User Runtime (Март 2009)

ПАТЧИ

Company of Heroes: Tales of Valor
v2.500 – 2.501 RU
Company of Heroes: Tales of Valor
v2.501 – 2.502 RU
Bully: Scholarship Edition v1.200 RU
F.E.A.R. 2: Project Origin v1.03
Интернациональный
Герои Мальгримии II:
Победить дракона патч #2 RU
Gothic 3 1.7 – 1.7.1 Community Patch
Интернациональный
King's Bounty: Принцесса в доспехах
v1.1 RU – цифровая версия
King's Bounty: Принцесса в доспехах
v1.1 RU – DVD-версия
Moscow Racer v1.1 RU
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо v1.5.09 RU
Sword of the Stars: A Murder of Crows
v1.6.6 EN,RU
X3: Terran Conflict v2.0 – v2.0a
Интернациональный

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

Базы читов
CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 9.7
CheMax Rus 8.5

Чит-программы
ArtMoney SE 7.30
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
WinHEX 15.0

Сохраненные игры
Command & Conquer:
Red Alert 3 Uprising
Dark Sector
Empire: Total War
Космические рейнджеры 2:
Доминаторы. Перезагрузка
Reservoir Dogs
Still Life 2
The Chronicles of Riddick:
Assault on Dark Athena
The Godfather II
Watchmen: The End Is Nigh
X-Men Origins: Wolverine

Трейнеры
BattleForge – patch #2
Command & Conquer: Generals v1.6
Company of Heroes: Tales of Valor v2.502
Death Track: Возрождение v1.2
Empire: Total War v1.5
F.E.A.R. 2: Project Origin v1.0.2240
Fallout 3 v1.5
Gothic 3 – Forsaken Gods v1.08
Grand Theft Auto IV v1.03
Left 4 Dead v1.9
Периметр 2: Новая Земля
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо v1.5.0.9
Sword of the Stars: A Murder of Crows
v1.6.6
The Tomorrow War
Velvet Assassin
Wanted: Weapons of Fate
Warhammer 40,000: Dawn of War II
Warhammer 40,000: Dawn of War II v1.2.1
X-Men Origins: Wolverine
Zeno Clash

Редакторы игр
Crysis Mod SDK v1.2
Stronghold: Crusader – Community
Tools 1.0

SHAREWARE

Рецепт успеха
Лара Джонс. Находка профессора
Робби. Незабываемые приключения
Вокруг света
Diamond Drop 2
Grandmaster Chess Tournament
Steam Brigade
Wild Tribe
Barrel Mania
Луна-Парк
Chicken Attack Deluxe
Веселая ферма. Печем пиццу
Ice Cream Craze: Tycoon Takeover
Светлоград
The Enchanting Islands

СОФТ

Свежий софт
Arovax AntiSpyware 2.1.153

AVG Internet Security 8.5.322a1495
ClamWin Free Antivirus 0.95.1
Outpost Security Suite Pro 2009 6.5.4
SpywareBlaster 4.2
ImgBurn 2.4.4.0
FastStone Image Viewer 3.8
Firegraphic 10.0.0.1003
Avant Browser 11.7 Build 26
FileZilla 3.2.4.1
MyLanViewer 3.3.2
Net Transport 2.83.453
Offline Explorer Enterprise 5.5
Universal Share Downloader 1.3.5.3
WinSCP 4.1.9
DEKSI Network Inventory 8.52
EditPad Pro 6.4.5
EF Commander 7.03
FileBack PC 4.1 – 15.04.2009
PeaZip 2.5.1
RightMark Audio Analyzer 6.2.3
Scanner 2.10
Simplyzip 1.1b74
SiSoftware Sandra Lite 2009 (1.15.97)
SpeedFan 4.38
The Mop 4.44.73
TuxGuitar 1.1
4Musics Multiformat Converter 5.2
Any Video Converter Free 2.7.3
AudioGrail 6.16.0.163
CDex 1.70 beta 2
Free 3GP Video Converter 3.1.3.51
Free Video to MP3 Converter 3.1.3.51
Free YouTube to iPhone Converter 2.1.5.54
Kingdia DVD Ripper 3.6.7
Konvertor 3.71.1
MediaCoder 0.7.0 build 4388
mp3DirectCut 2.11
Quintessential Media Player 5.0.121
Video Thumbnails Maker 2.0.1.0
Xilisoft Video Converter 5.1.24.0414
CPU-Z 1.51
Deskman SE 9.1
File Backup Watcher Free 2.8.23
GPU Caps Viewer 1.7.0
Process Lasso 3.54.9
Reg Organizer 4.23 build 326
Registry Mechanic 8.0.0.900 build 2
Super Utilities Pro 9.45
TweakNow RegCleaner Pro 4.1

Софт-стандарт
ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 10.0.1.546
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.65
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.80 RU
WinZip 11.2.8252
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 3.0.10
Opera 9.64 International
CloneDVD 4.3
Nero Burning Rom 8.3.2.1
UltraISO 9.3.2.2656
Virtual CD 9.3.0.1
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 9.1 Rus
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.10
ICE Book Reader Pro 8.10
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 4.8.0
XP Codec Pack 2.4.6
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.5.12.1171
ReGet Deluxe 5.2.330
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 2.9.8
HyperSnap-DX 6.50.02
Mozilla Thunderbird 2.0.0.18 Rus
The Bat! Pro 4.1.11
MosMap Light 3.1
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6.5 Build 105
Miranda IM 0.7.19
mIRC 6.35
QIP Build 8092
FAR Manager 1.70 Build 2087
Total Commander 7.04a
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 7.5
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.6
VLC Media Player (VideoLAN) 0.9.8a
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

PETPO
Deus Ex Демоверсия
Deus Ex Обои

WIDESCREEN
9
Инкассатор (Armored)
Ледниковый период 3.
Эра динозавров (Ice Age: Dawn of the Dinosaurs)
Вверх (Up)

VOD:
Check vs Lucifron

99 BONUSES

FAQ

Не читается диск, что делать?
Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант.
Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
А: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – не имеет нужных патчей, поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра.

АНОНС

ИЮЛЬСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 25 ИЮНЯ

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ ТЕБЯ ЖДУТ:

Человек с железной рукой и стальными нервами. Герой войны и жертва незаконного обвинения с триумфом возвращается спустя двадцать с лишним лет. Чтобы вновь потрясти нас до глубины души.

– E3 2009. Вперед к старому формату!
– Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate
– Battlestations: Pacific
– The Sims 3
– FUEL
– ArmA 2

И многое-многое другое.

Смотри в мае на телеканале gameland.tv

Игротека

В апреле на просторах «Игротеки» тебя ждет глубокий обзор Resident Evil 5, рассказ о двух новых дополнениях к Tomb Raider: Underworld и о специальном контенте для Fallout 3 (The Pitt) и Fable 2. Кроме того, встречай наиболее необычные хит-парады (от пятерки самых домашних игровых монстров до топа сексуальных сцен в одежде), интервью и анонсы многообещающих проектов. Ната и «Игротека» ежедневно только на просторах Gameland.tv! Не обижай девочку, обязательно посмотри.

Когда: Еженедельно, четверг, 15:15.

Реклама

Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора

ЭР-ТЕЛЕКОМ акадо Приколорите НТВ СТРАНА qwerty Corbina

Реклама

Куда ты – туда и чат.....

Новая услуга «Чат» в твоем телефоне.

Заходи в чат! Здесь все создано для твоего общения.
Ты можешь общаться с одним собеседником или в группе.
Прикольные смайлики сделают твое общение ярче, а статусы активности – удобнее.
В чате можно переписываться даже с абонентами МТС и «Билайн».

До 1 июля 2009 года ты можешь пользоваться услугой «Чат» от МегаФона БЕСПЛАТНО.

0678

МегаФон
Будущее зависит от тебя